



Батровая зоря

Приключения в диких землях

БАГРОВАЯ ЗАРЯ

ОПАСНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В ДУХЕ СТАРОЙ ШКОЛЫ

Приключения в диких землях

Текст - Zoid ZZX

Редактура - Zoid ZZX, Денис Рылов, cinober

Вёрстка - Zoid ZZX

Информационная поддержка и распространение - Ex Nihilum Publishing

Благодарности: Кевину Кроуфорду за наполнение этой книги,
русскоязычному OSR-сообществу за советы, идеи и поддержку,
отцам-основателям хобби - за хобби.

Иллюстрации и макет из бесплатных наборов
Exemplars & Eidolons, Scarlet Heroes, Spears of the Dawn,
Silent Legions, Wolves of God

Авторы иллюстраций: Andrew Krahnke, David Lewis Johnson, Earl Geier,
Eric Lofgren, Ian MacLean, Joyce Maureira, Luigi Castellani,
Miguel Santos, Nate Furman, Sara Mirabella

Распространяется свободно

2020

СОДЕРЖАНИЕ

БЕСКРАЙНИЕ ПРОСТОРЫ ВООБРАЖЕНИЯ	3
КАК ВЕСТИ КАМПАНИЮ	4
ИГРА С ВЛАДЕНИЯМИ	18
СОЗДАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВАЖНЫХ ТОЧЕК	164
ПУТЕШЕСТВИЯ В ДИКОЙ МЕСТНОСТИ	304
РЕСУРСЫ ВЕДУЩЕГО	310

БЕСКРАЙНИЕ ПРОСТОРЫ ВООБРАЖЕНИЯ

В классических играх старой школы большая часть работы достаётся ведущему. Игроки могут ему помогать, подавая идеи, записывая отчёты или хотя бы читая правила перед игрой и приходя на встречи вовремя, однако практически весь труд по подготовке игрового мира и его реакции на действия героев всё равно ложится на плечи повелителей подземелий, властителей лабиринтов или просто ведущих. Эта работа сильно облегчается, если пользоваться готовыми модулями, однако для многих значительная часть удовольствия от хобби состоит именно в создании собственных приключений.

В этой книге собраны рекомендации и инструменты, призванные помочь ведущему создать и провести собственную кампанию. По большей части все эти материалы не зависят от системы и могут быть использованы с любым набором правил в духе старой школы.

КАК ВЕСТИ КАМПАНИЮ

ЧТО ТАКОЕ "ПЕСОЧНИЦА"

Многие современные приключения строятся по модели "сюжетных арок", когда персонажи игроков попадают в серию ситуаций и мест, следующих друг за другом в заранее определённом порядке. Решения, принимаемые персонажами игроков, могут повлиять на результат, однако в основном такие приключения подчиняются заранее написанному сюжету. Игроки соглашаются следовать событиям и сотрудничать с ведущим, исследуя сценарий. Построенные на этом принципе приключения могут содержать очень сложные ситуации и заранее спланированные последовательности событий, поскольку ведущий уверен, что игроки не отправятся в свободное плавание, а будут следовать сюжету.

В ранние же дни хобби был очень распространён другой стиль игры, называемый "песочницей". В таких приключениях ведущий готовит место или ситуацию, и даёт игрокам разбираться с ними как заблагорассудится, без какого-то подготовленного заранее сценария. Он может предусмотреть определённую последовательность событий, которая произойдёт, если персонажи игроков не вмешаются, однако само вмешательство персонажей игроков или их намерение добиться разрешения ситуации не гарантированы.

Песочница вообще гарантирует немногое. Она не гарантирует, что персонаж игрока переживёт следующую битву, что какие-то события будут важны для группы, что определённое событие произойдёт, а если произойдёт – что группа будет находиться в нужном месте и в нужное время, чтобы отреагировать на него. Всё, что гарантирует песочница – что персонажи игроков могут попытаться исполнить любые свои желания, получив при этом логичную и последовательную реакцию игрового мира.

Песочница продолжает работать, даже если персонажи игроков этого не видят. Они могут сбежать от придворной интриги, но интрига продолжится и без них. Возможно, без помощи героев планы одного из участников будут разрушены, и он будет казнён, а если выживет – решит отомстить предавшим его персонажам. Ведущий не может привести в действие весь мир между игровыми встречами, но вполне способен отслеживать важные для игроков события.

В конечном итоге, ход кампании-песочницы зависит от игроков. Она будет касаться того, что важно для их персонажей, и события в ней будут формироваться в соответствии с их целями и мотивацией. Если герои будут действовать благоразумно, отважно и с чётким пониманием того, что никакой сценарный поворот не спасёт их от своих ошибок, то они смогут дожить до того момента, когда их мечты сбудутся.

ОБЯЗАННОСТИ ИГРОКОВ

Прежде, чем игроки начнут создавать своих игроков в “Багровой заре”, ведущему следует убедиться, что они понимают свои обязанности в игре.

Самое важное, что нужно понять игрокам – у их персонажей должна быть цель. Вся игра основывается на предположении, что персонажи игроков хотят чего-то добиться и будут стремиться осуществить свои замыслы. Герой, который просто ждёт, пока что-то случится, которого нужно заставлять действовать, не подходит для такого типа игр. Ему требуется какая-то цель, которая будет мотивировать его, когда ничего другого под рукой нет, даже если это будет простое “добиться богатства и славы”. Цель даже не обязана быть постоянной и может меняться от встречи к встрече, если она продолжает выполнять своё назначение и побуждать героя к действию.

Игроки также должны понимать, что у их персонажей нет совершенно никакой сценарной брони. Несомненно, группа всегда может договориться о разных условиях игры, однако по умолчанию считается, что кто угодно может потерпеть неудачу и умереть в любой момент. Наличие у персонажа игрока сложной предыстории с несколькими незавершёнными линиями не убережёт его от копья в животе. Предыстории и события прошлого – это лишь точки отсчёта, которые, как и в реальной жизни, не гарантируют счастливого исхода. Если герой хочет добиться успеха, ему придётся преодолеть серьёзные преграды и избежать множества смертельных опасностей на своём пути.

И наконец, игроки должны понимать, что игровой мир по-настоящему открыт. Лучшее время сказать ведущему о своём желании направиться в другую сторону – конец игровой сессии, но, если они хотят отправиться в какое-то место или попытаться что-то сделать – они это могут. Игроки не обязаны следовать какой-то сюжетной линии или задерживаться в каком-то месте, если оно им не нравится. Не существует никаких критически важных для сюжета персонажей ведущего, никаких событий, которые обязаны произойти, никаких сюжетных арок. Игроки должны направлять кампанию, и они обладают свободой вести её куда им вздумается. Некоторые направления могут быть опаснее других, но ни социальный договор за столом, ни правила игры не заставляют их игнорировать какие-то возможности.

ОБЯЗАННОСТИ ВЕДУЩЕГО

Одна из обязанностей ведущего – давать персонажам игроков возможности двигаться к своим целям. Конечно, они должны сами проявлять инициативу, но им требуются явно отмеченные возможности для преследования своих амбиций. Изобретательные игроки вскоре найдут собственный подход к проблемам, однако сначала им нужно дать какой-то материал для работы.

Также ведущий должен обеспечить непротиворечивую, логичную реакцию на действия группы. Если герои очистят беспокойную гробницу, обитатели деревни неподалёку будут им благодарны, и будут благосклонно реагировать на их просьбы о помощи. Если персонажи игроков поссорятся с местным властителем, им придётся разбираться с его неизбежным недовольством. Иногда героям будет удаваться пойти дальше до того, как их настигнут последствия их действий, однако эти последствия наступят вне зависимости от того, увидят ли их персонажи игроков, или нет. Действия персонажей теряют смысл, если мир не реагирует на них логично и непротиворечиво.

Наконец, ведущий должен снабжать кампанию игровыми материалами для приключений. Если он знает, что игроки собираются проникнуть в крепость последователей Бездны, чтобы убить их лидера, ему требуется сделать набросок крепости и определиться с обитателями. В большинстве случаев у ведущего на это есть только время между встречами. К счастью, этого, чаще всего, вполне достаточно, поскольку если игрового материала хватает, чтобы занять следующую встречу – всё в порядке.

Золотое правило создания материалов для песочницы очень простое – если что-то не требуется вам для следующей встречи, и вы не получаете от этого удовольствия, не занимайтесь им. Вам это не нужно. Игра, утомляющая вас и иссушающая ваши силы, обречена на провал. Песочница должна доставлять удовольствие и ведущему, и он не должен заставлять себя заниматься тем, что ему не нравится.

Кампания-песочница требует от ведущего многого, но предлагаемые ей награды сложно найти в других стилях игры. Ведущему такой игры дарованы неожиданность и удивление. Он никогда не знает наверняка, где окажутся персонажи игроков, или какие события произойдут в результате их действий. Ему не нужно куда-то направлять героев и заботиться о следовании какому-то сценарию. Он может расслабиться, жевать попкорн и просто наблюдать, как группа разбирается с подготовленным миром.

ПОДГОТОВКА КАМПАНИИ

Прежде всего, вам стоит предусмотреть несколько моментов. Чтобы начать игру, вам достаточно игроков за столом и подземелья для исследования, однако приведённые ниже шаги позволят гораздо проще управлять своей кампанией в будущем.

Во-первых, решите, хотите ли вы использовать правила владений, приведённые на странице 18. Они помогают оживить игровой мир и позволяют персонажам игроков со временем обзавестись собственным наделом, или же принять участие в противостоянии могущественных сил, давая множество потенциальных зацепков для приключений. Если же вы хотите лично

принимать решения о развитии политической ситуации в своей кампании, можете спокойно их игнорировать.

Во-вторых, определитесь с игровым миром кампании. Вы можете создать свой регион по правилам, приведённым в главе об игре с владениями, выбрать какой-либо готовый мир из тех, что в изобилии встречаются в материалах для игр старой школы, или просто взять лист бумаги или программу для рисования карт и довериться своему вдохновению. В любом случае, на этом этапе вам не нужно создавать мир во всех подробностях, достаточно самого общего представления о нём и основных действующих лицах.

Далее, определите начальную точку кампании. Обычно для этой цели хорошо подходит небольшой торговый посёлок, в котором персонажи найдут большинство необходимых им услуг, но который при этом не настолько велик, чтобы герои в нём потерялись. Кроме того, мелкие городки чаще находятся ближе к границе освоенных территорий, и в их окрестностях с большей вероятностью можно встретить беспокойные подземелья, логова бандитов, храмы культов и другие традиционные места для приключений. Вы можете организовать начало кампании и в крупном городе, чтобы впоследствии сделать из него подходящее место для городских приключений и паутины политических интриг, если вашим игрокам это интересно. В главе “Ресурсы ведущего” на странице 310 этой книги вы можете найти несколько инструментов, которые будут полезны для такой задачи.

Наконец, создайте для группы начальное приключение. Сделайте зацепку для него простой и привлекательной, или даже сразу поместите персонажей в центр событий и позвольте им разобраться с ситуацией самостоятельно. Остальные приключения, в которые они будут попадать, должны требовать осознанного выбора с их стороны, но на первой встрече героям нужно помочь сработаться в группе и познакомиться с игровым миром, чтобы лучше понять, с какой стороны подходить к достижению своих целей. При создании этого приключения следите за тем, чтобы оно было достаточно коротким и не затягивалось на несколько встреч. Если группа не сможет гордо удалиться по своим делам в конце первой игровой сессии, приключение, скорее всего, слишком запутанное и сбивающее с толку.

ПРОВЕДЕНИЕ КАМПАНИИ

После завершения подготовки вы можете начинать свою первую игровую встречу. Обычно на ней игроки создают персонажей; если время позволяет, будет полезным создать сразу двух персонажей для каждого игрока. Низкоуровневые герои в “Багровой заре” крайне хрупки, и, если один из них во время приключения получит стрелу между глаз, будет лучше ввести в игру замену как можно скорее.

Во время игры следите за тем, какие элементы вашего игрового мира или ситуации больше всего интересуют игроков, и будьте готовы дать ответ на любые возникающие вопросы. Обычно во время игры не рекомендуется сверяться с книгами об игровом мире в поисках информации. Просто примите решение на ходу и запишите его в своих заметках для использования в дальнейшем. После игры можете проверить, был ли ваш ответ каноничным, но даже если нет, вы не обязаны менять своё решение. Это ваш игровой мир, и вы имеете полное право менять его, как вам заблагорассудится.

Держите под рукой шпаргалки – так вам понадобится заглядывать в книгу правил только за описаниями заклинаний, и вы вполне можете попросить игроков самостоятельно отслеживать подробности магии их персонажей.

В конце сессии сразу же запишите краткое содержание произошедшего на игре. Укажите дату, участвовавших в событиях важных персонажей ведущего, приобретённых друзей и врагов, и вашу оценку последствий случившихся событий. Может показаться, что это слишком, но через шесть недель вы не вспомните произошедшее в таких же подробностях.

Перед завершением встречи спросите игроков, что они собираются делать в следующий раз. Пройдитесь по возможным действиям, которые они могут предпринять, чтобы продвинуться к достижению своих целей, чтобы им стали понятны доступные зацепки. Когда они в целом определятся со своими планами, вам станет понятно, что нужно приготовить к следующей встрече. Если вы понимаете, что планы игроков быстро заведут их в тупик или не займут всю встречу, то можете подготовить некоторое количество альтернативных игровых материалов, подходящих под их текущие цели, или приключение, являющееся последствием каких-то прошлых действий героев. Здесь пригодятся заметки с прошлых игр – из них вы сможете почерпнуть идеи для такого приключения.

Между встречами подготовьте материалы, которые вам понадобятся в следующий раз. Подходите к процессу тщательно, но не чувствуйте себя обязанным прорабатывать каждую мельчайшую деталь. Если после этого у вас останется творческая энергия, можете потратить немного времени на создание подземелий, терзаемых призраками деревушек, плетущих интриги благородных домов и других материалов, которые легко можно использовать на игре, если они вдруг понадобятся. Ваши материалы не должны пропасть зря. Смените имена, обстоятельства – и сможете использовать заготовки где угодно.

При подготовке материалов, избегайте характерной для песочниц ловушки. Многие ведущие чувствуют себя обязанными расписать игровой мир полностью, включая не нужные и не интересные для них части. Они прописывают экономические отношения, сезоны дождей, создают подробнейшие списки знати и фермерских хозяйств, и прочие вещи, тратя свою энергию на то, что не требуется прямо сейчас для игры, но “должно быть сделано”. Гоните этот инстинкт прочь. Сделайте то, что необходимо для следующей игры, а потом то, чем вам нравится заниматься. Всё остальное можно отложить на потом.

ЧАСТО ВСТРЕЧАЕМЫЕ СЛОЖНОСТИ

В играх, подобных “Багровой заре”, регулярно встречаются определённые затруднения, о которых лучше знать заранее, чтобы они не испортили вам игру.

РАЗНОГЛАСИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Во время игры между её участниками неизбежно будут возникать разногласия относительно тех или иных моментов в правилах. Зачастую эти разногласия будут появляться в крайне важные для жизни и здоровья персонажей игроков моменты. В таких напряжённых ситуациях ведущему следует помнить несколько ключевых моментов.

Проводите обсуждения между встречами. Если группе необходимо серьёзно обсудить какое-то решение, принятое ведущим, это необходимо делать после окончания игры. Решение останется в силе до завершения встречи, после чего игроки могут представить свои аргументы, а ведущий их обдумать.

Не обращайтесь большого внимания на мелочи. Ни ведущий, ни игроки не должны тратить время на споры по поводу незначительных моментов. Если решение не оказывает серьёзного влияния на ситуацию или здоровье персонажей игроков, не следует уделять ему больше десятка секунд. Скорее всего, на каждое решение, обернувшееся против интересов персонажей игроков, придётся другое, которое будет им благоприятствовать.

Книга правил – не Священное Писание. В книгах “Багровой зари” приведён базовый набор правил и допущений для игры, но он ни в коей мере не главенствует над конкретным набором людей, ситуаций и целей в конкретной игровой группе. Некоторые правила могут быть неприемлемы для определённых групп, некоторые могут не удовлетворять их интересам, некоторые – просто не нравиться. Ведущему, конечно, следует обсуждать с игроками вносимые им изменения в правила, но спорить с его решениями потому, что в книге говорится другое – не самый продуктивный подход. Ведущий может изменить своё решение на основании новой информации или интерпретаций, но окончательным судьёй выступает он сам: каноничными являются те правила, которые он использует за столом. Если его суждения категорически не устраивают игроков, кто-то из них может взять на себя труд по подготовке и проведению игры.

ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЙ В НЕОДНОЗНАЧНЫХ СИТУАЦИЯХ

В ходе кампании встретится множество ситуаций, в которых персонажи игроков будут делать нечто, не охваченное правилами или рекомендациями в правилах. В таких случаях ведущий должен принимать решения на лету, и в этом ему помогут следующий принципы.

Не волнуйтесь о балансе в большом масштабе. Подобные спонтанные решения всегда можно пересмотреть и изменить между встречами, если кажется, что они понадобятся снова. Вам надо лишь вынести решение, которое подходит к текущей ситуации – все за столом должны понимать, что позже оно может измениться, если окажется, что результат получился нелогичным, или если это станет регулярно всплывающий вопросом, который требует соответствующего баланса.

Выносите суждения исходя из логики, а не результата. Если гениальный план персонажей игроков позволит им обойти стороной какую-то серьёзную проблему, не лишайте их успеха лишь потому, что ваша подготовка пропадёт впустую. Возможно, вам придётся завершить встречу пораньше, или вставить какой-то неиспользованный ранее материал, чтобы занять группу, но ни в коем случае не отбирайте у игроков честно заслуженную победу.

Используйте существующие правила в качестве образцов. Если персонаж сделал что-то, что наверняка убило бы обычного человека, пусть это нанесёт 2к6 урона, поскольку такие повреждения практически наверняка убьют обычного человека. Если обычно группа может перемещаться на двадцать миль за день, то опытный проводник из местных жителей сможет увеличить это расстояние до тридцати. В благоприятных условиях давайте бонус к проверке +1 или +2, в неблагоприятных – наоборот. Не переживайте о том, чтобы сделать всё идеально, просто принимайте решения на основе имеющихся правил.

БОЙ

Сражения в “Багровой заре” смертельно опасны, особенно на начальных уровнях. Практически любой персонаж может оказаться на пороге смерти от одного хорошего удара копьём, и, если рядом не окажется талантливого лекаря, способного всё бросить и остановить кровотечение, он умрёт. И ведущий, и игроки должны понимать, что каждая стычка на начальных уровнях несёт с собой большую вероятность смерти персонажей игроков.

С учётом этого, не устраивайте ситуаций, в который бой неизбежен. Если вы прописываете события или приключения, в которых герои обязаны сражаться, некоторые из них неизбежно погибнут. Всегда давайте персонажам возможность отступить или избежать конфликта. Они должны попадать в бой потому, что сами решили сражаться, или совершили действия, которые явно вели к схватке.

Даже в подземельях и прочих логовах злодеев у персонажей игроков должна быть возможность регулировать опасность, которой они подвергаются, будь то бегство, когда ситуация становится слишком рискованной, или же хитроумные планы, как завладеть добычей без боя. Для авантюристов победа над ужасным врагом ради богатства далеко не так притягательна, как возможность полностью пропустить сражение и перейти напрямик к сокровищам. Воины существуют для ситуаций, когда с оптимальным планом что-то идёт не так, а не для решения всех вопросов.

Помните о бросках реакции и правилах по боевому духу. Не каждая группа бандитов будет изначально враждебна по отношению к персонажам игроков, а правильные слова или магия могут помочь приобрести друзей в самых неожиданных местах. Дайте героям шанс на переговоры в любой ситуации, кроме очевидных засад и наличия явных причин для убийства. Точно так же, не забывайте о боевом духе врагов. Большинство противников не будут продолжать бой, если схватка начнёт явно оборачиваться не в их пользу, а не особо дисциплинированных бойцов может обратить в бегство смерть даже одного товарища. Разумные враги скорее сбегут, чем пойдут навстречу гибели, и это бегство может дать героям шанс стабилизировать смертельно раненых соратников.

Наконец, не считайте себя обязанными подгонять бои под уровень или способности персонажей игроков. Если вы решили, что Алая гробница Зурга Бессмертного – логово ужасного лича и сотни его неупокоенных невест, в ваши обязанности не входит делать встречу с ними подходящим для группы столкновением. Позвольте достаточно внимательным героям понять потенциальную опасность оппонентов, и дайте благоразумной группе возможность бежать от надвигающейся смерти. Если же они понимают свои шансы и всё равно хотят продолжать – позвольте костям решить их судьбу.

СМЕРТЬ

В “Багровой заре” герои обычно умирают довольно часто, особенно на начальных уровнях, пока у них не хватает опыта и сил, чтобы преодолеть многие опасности. До начала кампании нужно убедиться, что и вы, и ваши игроки понимают это. Многие игроки могут быть привычны к системам, в которых низкоуровневые персонажи более живучи, или же имеются различные “пункты удачи”, позволяющие избежать неминуемой гибели. Вам, возможно, понадобится разъяснить этот момент, чтобы все за столом понимали масштабы грозящих героям опасностей.

Если группе не интересна столь высокая смертность, вы имеете полное право изменить её. Возможно, мёртвые персонажи просто “тяжело ранены” и не могут ничего делать, пока их кто-нибудь не исцелит. Возможно, у них

есть ограниченное количество пунктов удачи, способных их спасти, или дополнительный запас из 10 хит-пойнтов на первом уровне, или любой другой смягчающий фактор, который вы с группой решите ввести в игру. Опасность внезапной смерти добавляет приключениям остроты, но не каждой группе эта острота придётся по душе.

В случае смерти персонажа во время приключения, вводите нового на замену как можно скорее. Возможно, это будет пленник, которого держат в этом месте, возможно – выживший член уничтоженной группы, возможно – странник, оказавшийся в нужное время в нужном месте. Потеря персонажа – уже достаточно неприятное событие, и нет необходимости заставлять игрока переживать её дольше, наблюдая за игрой со стороны.

Что касается уровня персонажа, вводимого на замену, вы можете воспользоваться одним из трёх вариантов:

Многие ведущие предпочитают вводить новых персонажей с тем же уровнем, что был у погибших, чтобы упростить жизнь игроку, поскольку низкоуровневый новичок может стать для группы обузой. В этом случае игрокам рекомендуется иметь под рукой готового персонажа для замены с подходящим уровнем. Однако подобный подход может обесценить для игрока смерть подопечного героя, поскольку ему на смену всегда будет готов прийти такой же. По этой причине рекомендуется выдавать новому персонажу не больше половины максимального уровня, уже имеющегося в группе. Но даже если свежий герой вводится в игру с первым уровнем, масштабирование опыта, используемое в “Багровой заре”, означает, что новичок может достаточно быстро догнать товарищей.



ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Зачастую проверки характеристик используются слишком активно. Некоторые ведущие заставляют проходить проверки при любом действии сложнее завязывания шнурков, или запрещают персонажу игрока сделать что-то, для чего у того нет подходящей черты. Однако проверки не должны быть для персонажа единственным способом чего-то достичь.

Проявляйте щедрость при определении того, что может сделать персонаж. Если герой в прошлом был опытным плотником, для него не составит труда смастерить что-нибудь из дерева или найти слабое место в деревянной конструкции при наличии достаточного количества времени. Требуйте проверки только тогда, когда ситуация напряжённая и на персонажа оказывается существенное давление.

Не сыпьте проверки, как из рога изобилия. Если персонаж пытается починить открывающий дверь механизм, находясь под огнём орочьих лучников, не превращайте этот процесс в карнавал бросков каждый раунд, чтобы определить, насколько быстро герой сумеет открыть проход. Достаточно одной проверки: в случае провала он не сумеет справиться с задачей за имеющееся время, а в случае успеха ему понадобится кб раундов для починки. Каждый раунд давайте игроку выбор, например, попытаться силой заставить механизм работать раньше, но с риском сломать его окончательно. Пусть одна проверка характеристики определит общий успех или провал, а дополнительные решения исходят от игрока, а не от бросков костей. Кости могут добавлять ситуации напряжённости, но одна только напряжённость не гарантирует вовлечения в ситуацию.

Не требуйте проверки характеристики, если провал ничего не значит. Если персонаж может продолжать свои попытки без каких-то негативных последствий, проверка не нужна. Рано или поздно герой добьётся успеха, так что проще сказать, что у него всё получилось. Если время играет роль, и есть существенная разница между мгновенным и быстрым успехом, запросите проверку, и в случае провала бросьте кб – через такое количество раундов, минут или часов персонаж добьётся успеха.

Не требуйте проверки, когда результат очевиден – они нужны только для случаев, когда вы затрудняетесь определить исход действия. Если герой засовывает железный лом между шестернями ловушки, чтобы её остановить – никаких проверок не нужно: то, что он делает, сработает, и это очевидно. Если под ковром спрятан люк, и персонаж под этот ковёр заглядывает – не требуйте от него пройти проверку, наличие люка очевидно всем, у кого есть глаза.

Обращайте внимание на черты, которыми обладает персонаж. Черта даже первого уровня говорит о том, что персонаж обладает достаточным опытом в данной сфере, чтобы выделяться из толпы. Вполне вероятно, что для него не понадобится проверка там, где обычному человеку пришлось бы полагаться на волю костей.

ПЕРЕГОВОРЫ И ДИПЛОМАТИЯ

Социальное взаимодействие всегда было предметом разногласий и споров. Некоторые ведущие предпочитают полностью отдавать взаимодействие с персонажами ведущего на волю броска костей, считая реально произносимые персонажем слова лишь декорацией события.

С одной стороны, этот подход может быть оправдан. От игрока с персонажем-воином не требуется реальный опыт фехтования или стрельбы из лука, так почему же человек, который играет за вора-афериста, привыкшего лить мёд в уши своих жертв, должен придумывать речь, чтобы воспользоваться навыками своего персонажа? Если персонаж обладает соответствующими социальными чертами, он должен получать от них пользу. Более того, если полагаться сугубо на разговорный талант игрока, это может свести игру к поиску правильного подхода в разговоре с ведущим, а не рациональному убеждению его персонажей.

Однако такой способ разрешения переговоров может привести к тому, что сообразительность и творческий подход игроков будут полностью заменены бездушной игровой механикой, поэтому рекомендуется придавать разговору за игровым столом больший вес. Один из способов этого добиться – позволить игроку объяснить, как он подходит к разговору, и соответственно этому выбрать сложность проверки. Для того, чтобы убедить криминального босса предоставить персонажам доступ к своей сети информаторов, может понадобиться сложность 9, если игрок хорошо аргументирует свою позицию, или 13, если запрос груб и неуклюж. При этом игроку не обязательно сочинять трёхчасовую речь и убедительно произносить её от лица персонажа – достаточно просто отметить, какие аргументы будет использовать герой и какие аспекты акцентировать. При таком подходе важно, чтобы и аргументация игрока, и способности персонажа оказывали на результат видимое влияние.

В любом случае, ещё на стадии создания персонажа группа должна чётко понимать, какой подход вы используете в своей кампании. Это предотвратит проблемы в будущем, когда игрок, управляющий героем с отрицательным модификатором харизмы и без каких-либо социальных черт будет ожидать, что собственный дар убеждения решит все проблемы его персонажа.

ПОИСКИ И РАССЛЕДОВАНИЯ

В своих приключениях герои постоянно сталкиваются с необходимостью узнать какой-то факт или обнаружить предмет, будь то спрятанный рычаг в гробнице, проступок вождя деревни или тайная связь жреца с культом Бездны. Расследования могут быть проблематичны, если игроки не знают, как продвинуться дальше, или вы не уверены, как определить их успех или неудачу.

С физическими предметами всё относительно просто. Если персонаж игрока специально осматривает место, в котором находится предмет, он этот предмет найдёт. Если ключ спрятан под ковром, и игрок заявляет, что его персонаж заглядывает под ковёр, ключ будет обнаружен автоматически. Ведущий может решить, что поиск автоматически успешен и в случае, если герой ищет достаточно близко, например, осматривает пол. Если же игрок не указывает необходимые подробности поиска, определить его успех поможет проверка мудрости – в этом случае персонаж потратит больше времени и столкнётся с риском ничего не обнаружить.

В случае с более абстрактными расследованиями важно, чтобы игроки не блуждали бесцельно впотьмах. Если они хотят что-то узнать или найти, и не располагают никакими зацепками, ведущий может направить их к какому-то источнику, о котором в разумных пределах могут подумать их персонажи. После того, как у героев появится зацепка, проблемы переместятся в другую плоскость: обеспечить необходимую оплату, оказать услугу или надавить на источник информации, чтобы тот рассказал всё, что он него требуется. Необходимая для поиска контактов на улице информация представляется в этом случае так же абстрактно, как информация, необходимая для боя на мечах. Даже если игроки не знают, как искать информаторов в подворотнях и во дворцах, персонажи с соответствующим прошлым и навыками знают.

Это, тем не менее, не означает, что решения игроков не должны влиять на ход расследования, или что им нужно автоматически выдавать то, что они ищут. Выбранный игроками подход может закрыть перед героями двери так же легко, как и открыть, вынудив их искать всё более дорогие или менее доступные источники информации. И если персонажи провалят все свои зацепки, ведущему стоит просто сообщить им, что всё потеряно, и определиться с последствиями.

Ключевой момент в расследованиях – не дать персонажам сидеть в тупике. Всегда должна быть какая-то возможность продвинуться вперёд, какой бы сложной или дорогостоящей она ни была. Игроки, у которых не осталось логичных способов двигаться вперёд, очень быстро начнут пользоваться нелогичными, и раздражение от собственного бессилия может сподвигнуть персонажей на глупые, контрпродуктивные поступки просто для того, чтобы как-то встряхнуть ситуацию в надежде хоть на какой-то результат. В играх-песочницах игроки всегда могут умыть руки и заняться чем-то другим, но, если в сложившейся ситуации у них нет надежды что-то исправить, лучше сказать об этом сразу, а не заставлять биться головой о стену половину встречи.

Вполне возможно, что с помощью собственной хитрости и удачных бросков, персонажи игроков станут обладателями огромной горы сокровищ. Некоторых ведущих такие вещи беспокоят, но на самом деле богатство не опасно для кампании, если вы сами того не позволите. Следует помнить, что ведущий всегда сам является окончательным судьёй в вопросе, что можно купить, а что нельзя, и бесконечный источник золота не слишком полезен, если с его помощью нельзя купить то, чего хотят игроки.

Больше всего избегайте создания рынка могущественных волшебных предметов. Свитки и зелья вполне могут быть легкодоступны, но у героев практически никогда не должно быть возможности получить мощные артефакты, просто потратив золото. Духам, обитающим в большинстве волшебных предметов, не по нутру мысль о том, что их продают, и они могут отказаться работать в руках тех, кто их оскорбляет. Даже если артефакт – это простое хранилище волшебной энергии, если факт обладания им станет широко известен, на пороге у владельца немедленно появится вереница посланников, предлагающих “подарить” магическое сокровище местным правителям в знак верности. Не стоит даже и говорить о ворах и мошенниках, которые немедленно слетятся на слухи о могущественном артефакте.

Обладателям серьёзных волшебных предметов обычно хватает здравого смысла либо молчать о своём богатстве, либо держать его подальше, чтобы избежать конфискации или кражи. Такие артефакты чаще всего используются в качестве подарков или платы за великие подвиги. Дух могучего копья не будет возражать, если его передадут герою, который заслужил такую честь.

Помимо волшебных предметов, золото можно тратить на покупку земли, найм последователей, всевозможные услуги и прочие инструменты достижения целей персонажей. Героям, накопившим по-настоящему огромные груды золота, придётся обзавестись вышеперечисленным, поскольку вряд ли они смогут таскать всё своё добро в мешке – им понадобятся верные союзники для охраны богатства. Украсть поместье гораздо сложнее, чем бриллиант размером с кулак, а дружба короля – куда более гибкий инструмент, нежели золотой слиток. Позвольте персонажам тратить своё золото и получать от этого выгоду. Пока такие траты не увеличивают их личную мощь слишком сильно, те же самые проблемы, с которыми они сталкивались раньше, по-прежнему смогут бросать им вызов.



ИГРА С ВЛАДЕНИЯМИ

ЧТО ТАКОЕ ИГРА С ВЛАДЕНИЯМИ

Обычно игры в старых традициях вращаются вокруг личных приключений, когда персонажи игроков с трудом добывают золото, славу и стремятся к своим личным целям. Игра с владениями расширяет границы кампании, выводя на сцену серьёзные политические силы и важных правителей, и одновременно давая персонажам игроков возможность стать частью местной структуры власти. В то время, как традиционные приключения затрагивают небольшие группы авантюристов, которые стараются достичь каких-то своих личных целей, в игре с владениями участвуют цели городов и амбиции государств. Среди этих владений персонажи игроков могут быть властителями или просто важными агентами правителей. Какой бы ни была их роль, действия героев напрямую отражаются на процветании и судьбах сотен или тысяч обычных людей.

На этом уровне владения становятся важными действующими лицами событий, происходящих в мире кампании. Гнев барона или восстание пограничных вождей может привести в действие цепную реакцию хаоса и разрушений, и возникнет нужда в героях, способных разрешить ситуацию. У властителей есть враги, которых нужно уничтожить, сокровища, которые нужно добыть, тайны, которые нужно раскрыть – всё это направлено на продвижение интересов их владения. Владения приводят в действия события, и персонажи кампании-песочницы могут решить поучаствовать в них или просто наблюдать за ними со стороны.

Взаимодействие между владениями может играть роль, даже когда герои не являются сколь-нибудь заметными фигурами. Война, катастрофа, грядущее восстание – всё это даёт повод к действию для авантюристов любого уровня, будь то разбор последствий или попытки не стать сопутствующими жертвами. Ведущий может использовать конфликты владений, чтобы создавать гармоничные, живые события, придающие миру за пределами непосредственного внимания героев правдоподобие и вес. Даже если персонажи игроков предпочтут не вмешиваться в эту активность, уже тот факт, что она происходит, добавляет целостности миру игры.

Внедрение владений с самого начала кампании позволяет органически развиваться отношениям персонажей игроков с местными силами. Низкоуровневых героев может обидеть деспотичный город-государство, или они могут несколько раз столкнуться с безжалостными оккупационными силами, посланными захватить торговый городок для далёкого правителя. Из этих действий рождаются конфликты, и, хотя сами по себе персонажи игроков

могут быть слишком слабы, чтобы причинить владению вред, эти конфликты дают им ясную мотивацию стать достаточно могущественными, чтобы их неудовольствие стало заметно. Точно так же, дружественные владыки могут стать долговременными союзниками и источниками ресурсов, и у героев будет как практический, так и эмоциональный интерес в стабильности и процветании их владений.

И, наконец, история активных политических сил кампании делает постепенное превращение игровой группы в могущественных местных правителей более естественным процессом. Вместо того, чтобы выдавать персонажам зацепку для создания собственного владения на 9 уровне, вы с самого начала даёте героям причину желать создания собственной базы и возможности разузнать побольше о местной структуре власти и правителях. Естественное желание могущества и возможность использовать его против своих врагов может превратить в потенциальных властителей даже самых независимых персонажей.

Яростный рубака, который превратит деревню на холме в собственное баронство, сделает это не потому, что достиг высокого уровня и надо бы чем-то таким заняться, а потому, что три уровня назад спас эту деревню от демона, а местные отчаянно нуждаются в защитнике. Более того, деревня находится неподалёку от развалин богатой железной шахты, а соседний лорд – его друг, который сможет защитить поселение от нападений кочевников, пока та не обустроит собственную оборону. После того, как деревня превратится в защищённую крепость, персонаж сможет использовать её как базу для кампании мщения против демонического повелителя, и наконец-то заставить того заплатить за смерть друзей в ранние дни своих приключений.

ВЛАДЕНИЯ И ВЕДУЩИЙ

Владения предназначены не только для развлечения игроков. Ведущий может разместить в кампании местные политические силы, даже если группа совершенно не заинтересована в глобальной игре – активность владений всё равно оживит мир и создаст зацепки для приключений.

Ведущий может пройти через процесс создания владений в новой или существующей кампании, описанный в соответствующем разделе, даже до обсуждения этого вопроса с игроками. На таком уровне владения являются инструментом для него, и не обязательно должны интересовать игроков. Если игроки заинтересуются возможностью со временем получить власть – тем лучше, но начальные шаги сами по себе достаточно полезны для ведущего.

Не стесняйтесь добавлять в свою игру эти элементы, даже если не ожидаете, что группу заинтересует политика. Между встречами вы сможете обрабатывать взаимодействия между владениями, выбирая направление действий и бросками

определяя результаты. В начале следующей встречи можно просто выдать слухи и новости, которые персонажи игроков могли узнать. Если какие-то события хорошо подходят для использования в качестве завязки для приключения, игроки могут заинтересоваться и вмешаться в ситуацию, даже если стоящие за этим конфликтом силы им безразличны.

Отсутствие интереса со стороны игроков владения нужны для того, чтобы облегчить жизнь ведущего. Вы можете набрать местных правителей, разрешить их взаимодействия с помощью формализованных правил между встречами, и в итоге получить последовательный и систематизированный способ создавать фон для своей кампании. Даже если игроки так и не заинтересуются политикой, постоянное развитие политической ситуации придаст миру кампании правдоподобия и даст вам множество зацепок для приключений.

ВЛАДЕНИЯ И ИГРОКИ

Игроки могут проявить активный интерес к местным политическим играм. Им может понравиться мысль о превращении в могущественных правителей, а пережитый в приключениях опыт может придать им жгучей ненависти к какому-нибудь кровавому тирану, остро нуждающемуся в революции. В этом случае игра с владениями даст вам целый набор новых проблем и наград, которые вы сможете использовать в игре.

Ясная политическая структура, существующая с самого начала кампании, позволяет игрокам гораздо органичнее приходить к власти. В классических играх старой школы персонажи игроков, как правило, автоматически получают возможность обзавестись владениями по достижению какого-то уровня, в предположении, что власть естественным образом сочетается с некоторым количеством опыта. Однако хорошо проработанный регион позволяет возможностям возникать более естественно, независимо от стадии, в которой находится карьера героя.

Персонажи игроков способны быть полезными агентами могущественного лорда, независимо от своего уровня, и могут заработать собственные земли просто компетентностью и достижениями. Их усилия могут быть направлены на устранение препятствий, описанных ниже, чтобы сделать город более сговорчивым в отношениях с властителем, или устроить диверсию на военном ресурсе, или даже выйти на поле боя в качестве могучего героя или военачальника против опасного врага. Даже относительно низкоуровневый персонаж может занять важное и ответственное место. Возможно, их боевых способностей недостаточно, чтобы вдохновить бардов на поэму, но способность распознавать и разрешать политические проблемы чаще зависит от сообразительности игроков, а не от количества хит-пойнтов.

Независимо от деталей, необходимо поощрять усилия тех игроков, которые хотят влиять на политическую ситуацию в мире кампании. Каждый раз, когда игрок хочет активнее взаимодействовать с вашим миром, ему нужно давать такую возможность. Чем глубже персонаж связан с ситуацией в игре, тем проще ему найти амбициозную цель, к которой можно стремиться. Хотя первоуровневые персонажи в “Багровой заре” достаточно хрупки, их мотивация и навыки гораздо выше, чем у простых людей. К третьему – четвёртому уровню они явно выделяются из толпы, и немногие правители могут себе позволить пренебречь подобными агентами.

Однако иногда может получиться так, что нескольким игрокам политические манёвры очень интересны, а цели остальных никак не касаются глобального могущества и враждующих владений. В таких случаях необходимо проявлять гибкость. Вы не должны ни обрекать незаинтересованную часть группы на вечные приключения на благо восходящего к могуществу лорда, ни заставлять потенциального Макиавелли навсегда отказываться от своих амбиций в пользу целей своих аполитичных друзей. Наиболее простой путь в такой ситуации – делать так, чтобы предпринимаемые незаинтересованной в политике частью группы действия также каким-то образом шли на пользу героям-политикам. Возможно, их повелитель желает получить что-нибудь из древних руин дварфов, которые как раз хочет разведать один из аполитичных сотоварищей, возможно, голова ведьмы гоблинов, на племя которой группа планирует набег, поможет заручиться поддержкой местного барона. Не стесняйтесь подгонять ситуацию, чтобы у всех персонажей была возможность идти к своей цели.

КАК ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ ИГРОКОВ

НРИ лучше всего работают, когда все участники разделяют схожие цели. Когда вы добавляете в свою игру новый элемент, обычно стоит убедиться, что остальная группа разделяет ваш интерес и хочет исследовать новые аспекты игры. Приведённые здесь правила для владений и массовых сражений будут полезны для ведущего, даже если игроки так и не заинтересуются политикой, но будет гораздо интереснее, если они тоже смогут насладиться участием в делах правителей.

Временами игроки беспокоятся о том, что их персонаж не имеет никакого отношения к власти и политическим играм. Их герой может быть пиратом, вором, бродягой или свободным человеком, которого интересуют только собственная выгода и сведение личных счётов. У него нет времени для политики и терпеливой дипломатии, а мысль о том, чтобы оказаться привязанным к трону для подобного персонажа – перспектива одновременно неприятная и неуместная. Такие игроки могут воспринимать идею об игре с владениями как

угрозу, поскольку она может разбавить игру элементами, не представляющими для них никакого интереса.

Теоретически возможно, что подобные игроки внезапно заинтересуются политикой гораздо сильнее, когда обнаружат, что власть открывает новые горизонты для героизма, но чаще всего лучше принять их сомнения. Некоторые игроки на самом деле не заинтересованы в том, чтобы быть правителем, и ведущему не стоит спорить с этой незаинтересованностью. Вместо этого следует объяснить игрокам, что вы понимаете их сомнения и никого не собираетесь тащить к власти силой. Группа по-прежнему сможет пускаться в приключения и выполнять персональные цели, приносящие удовольствие игрокам. Никто не будет запираť персонажей во дворцах. Если игроки согласны отдать пятнадцать – двадцать минут каждой встречи властвующим персонажам для выбора действий владений, то они могут быть уверены, что остальное время будет потрачено на их личные приключения.

Некоторые игроки беспокоятся, что правители в группе будут затмевать остальных персонажей. Успешный лорд сможет распоряжаться целыми армиями и городскими сокровищницами для достижения своих целей. Игрокам может показаться, что их личные достижения будут жалкими и незначительными, если они сами не обзаведутся схожей властью, даже если эта перспектива не особо им интересна. Может показаться, что их товарищи обретаюť огромное могущество просто потому, что предпочитают другой стиль игры.

В ответ на подобные сомнения ведущий может отметить, что могущественным принцам и великим правителям всегда нужна помощь героев, какими бы армиями они ни располагали. Трудности, которые можно решить армиями и государственными дотациями – это, как правило, обычные, банальные неприятности любого пограничного государства. Самые сложные проблемы, грозящие наибольшим уроном, практически всегда требуют участия элитных агентов, способных пробраться сквозь бездорожье и вырвать предательство с корнем. Препятствия, с которыми сталкивается правитель владения, могут быть решены достаточным количеством грубой силы, денег или пропаганды, но наилучшее решение практически всегда подразумевает вмешательство выдающихся героев – таких, как персонажи игроков. Они обладают персональными способностями, гибкостью и точностью, необходимыми для решения проблемы без привлечения тяжёлых легионов, проламывающихся через городские ворота, или убийства половины взрослого населения взбунтовавшейся деревни. Таких игроков можно заверить, что для действительно важных проблем лучшим решением всегда будут способности их персонажей.

В начале кампании некоторые игроки просто не видят смысла в том, чтобы рассматривать перспективы игры с владениями для своих свежесозданных персонажей. Группе первоуровневых героев придётся сильно постараться, чтобы просто остаться в живых, не говоря о региональной гегемонии. С одной

стороны, эти сомнения полностью оправданы – у персонажей действительно и без того хватает проблем. Тем не менее, в том, чтобы игроки с самого начала понимали перспективы реального достижения власти, есть существенная долговременная польза.

Даже в чистой игре-песочнице игроки склонны инстинктивно подгонять цели своих персонажей под видимые ограничения кампании. Опытный ведущий может предложить в такой кампании множество возможностей, но ему не под силу поддержать все мыслимые намерения, и большинство игроков не будут двигаться в направлении, которое создатель песочницы не поддерживает. Чтобы идея стремления к политической власти не была для таких игроков некомфортной, вы должны ясно дать им понять, что подобное стремление всячески приветствуется. Вы должны разрешить подобным игрокам мыслить как начинающие правители, прежде чем они позволят себе сделать это приоритетной целью. Знание того, что такие планы ожидаются и приветствуются, даст им свободу выбора и позволит идти к власти, когда позволят обстоятельства.

БИТВА ТИТАНОВ

Приведённые здесь правила для владений предполагают в основном региональные силы, имеющие в прямом подчинении не больше нескольких торговых городков и, возможно, большую столицу с сателлитами. Их границы могут простирались на сотни миль, но политика и события всё равно происходят в относительно скромном масштабе. Это масштаб, которому соответствуют города-государства, объединения деревень и увядающие остатки империй.

В большинстве случаев такой уровень владений наиболее практичен за игровым столом. По-настоящему огромные империи и простирающиеся на целые континенты королевства, как правило, настолько велики и масштабны, что отдельным персонажам практически невозможно повлиять на них, а если все политические силы в регионе подчиняются одному правительству, политическая ситуация может быть достаточно скучной. Более близкий к игрокам уровень власти, когда армии измеряются сотнями и тысячами вместо миллионов, а к знати реально получить доступ, обычно более плодотворен.

Однако ваша игра может перерасти такой масштаб, и тогда появится смысл перейти к более серьёзной политике. Правила также обсуждают способы масштабирования ваших владений по мере роста влияния персонажей игроков. Для описания распрей между огромными империями можно использовать те же инструменты, что и для не до конца покорённых диких просторов, так что вы сможете работать и с бескрайними королевствами.

СОЗДАНИЕ РЕГИОНА ДЛЯ КАМПАНИИ

В этой главе приведены инструменты, которые позволяют ведущему создать полезную и гибкую “песочницу” для новой кампании. В частности, здесь показывается, как внедрять материалы для поздних стадий прямо в основание игры. Вместо того, чтобы разом начать создавать подробности экономических, политических и военных сил региона, когда персонажи достигнут достаточно высоких уровней, чтобы обзавестись собственным владением, вы сможете внедрить всё это в изначальную структуру кампании. Со временем сложность ситуации можно будет увеличивать, насколько это потребуется, позволяя добиться максимальной отдачи при небольших усилиях.

Чтобы кампанией было проще управлять, лучше начать с одного региона вашего мира. В ходе своих приключений герои смогут забраться и дальше, но, если вы начнёте с достаточно проработанным регионом, у вас будет больше времени прежде, чем игроки захотят выйти за пределы карты.

При создании первого региона важно учитывать перспективу. Не всегда достаточно воткнуть на карту классическую голодающую деревушку и несколько примечательных точек вокруг. Такая расстановка обеспечит вас материалом на несколько первых встреч для низкоуровневой группы, но, когда персонажи начнут набирать силу, а их амбиции – расти, им понадобятся более серьёзные препятствия. Ваша работа ведущего будет гораздо проще, если у вас уже будет заложена базовая структура, и проведена работа по подготовке более серьёзных противников через предзнаменования и ранние стычки.

Несмотря на это, очень важно не потратить на создание региона слишком много сил на ранних стадиях. Большинство ведущих не выдержит тщательной разметки сотен тысяч квадратных километров дикой местности, а если кампания не приносит ведущему того же удовольствия, что и игрокам, она с самого начала обречена на смерть. Ваша энергия и энтузиазм должны быть направлены на то, что вам интересно, и вы не можете позволить себе тратить их на бесчисленные страницы материала, бесполезного для игроков и неинтересного для вас.

Цель приведённой ниже системы генерации региона – позволить вам за день создать значительный кусок арены для приключений вместе с политической структурой. Вы расположите основные населённые пункты, важные руины, значимые логова чудовищ или бандитов, и зоны с жизненно важными ресурсами. Вы определите главные политические силы в окрестностях и выберете подлюжины значимых злодеев или антагонистов, которые смогут занять набравших силу героев. К моменту окончания работы у вас будет хороший скелет, который вы сможете дорабатывать так, как вам потребуется для следующих встреч.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Регион – это определённая область, в которой, как предполагается, будет происходить существенная часть действий вашей кампании. Лучше всего в качестве региона подходит королевство, остров, кусок континента или другой географический участок со стороны не больше 300 миль или около того. Этого пространства достаточно, чтобы надолго занять персонажей игроков. Позже у них может возникнуть желание отправиться к новым землям, но к тому моменту у вас будет достаточно времени и ресурсов, чтобы подготовить новый регион там, куда они захотят направиться.

Место – основной строительный элемент региона. Место – это просто точка на карте, в которой есть что-то интересное для персонажей игроков или стратегически важное для правителя. Процветающие деревни, богатые охотничьи угодья, плодородные земли, нетронутые руины, тайные храмы или единственный проход через горный хребет – всё это можно считать местом.

У мест есть характеристики их *мощи*, *богатства* и *общества*. Эти значения практически бесполезны для отдельных героев, но они могут быть важны для целей политических сил региона. Каждое значение характеризует отдельный аспект места:

- *мощь* показывает вклад места в боевое могущество владельца;
- *богатство* указывает ценность посевов, сокровищ или опыта местных мастеров;
- *общество* отражает трудоспособное население, его общее моральное состояние и сплочённость.

Маленький городок может располагать скромным богатством и обществом, и вовсе не иметь никакой военной пользы. Крепость может дать существенное *военное* преимущество, но будет постоянно давить на экономику своего владельца, не давая социальной выгоды.

У мест также имеются черты. **Черты** отражают особые свойства мест, которые отличают их от других им подобных. Иногда эти черты полезны, давая бонусы к аспектам места или какие-то особые свойства. Иногда они, наоборот, вредны, и могут превратить место в тяжёлую ношу для своего владельца. Черты дают ведущему зацепки для приключений и встреч в окрестностях.

У мест также есть препятствия. **Препятствия** – это черты, которые делают место неконтролируемым, пока их не подавят или не уничтожат. Никто не может полностью взять место под свой контроль, пока не разобьёт местных бандитов, не изгонит орды чудовищ, не искоренит тайные сообщества, преследующие местных жителей, или не разберётся с жестоким культом, подпитывающим кровавое восстание. Некоторые из этих препятствий можно устранить силой оружия, а с некоторыми лучше разбираться социальным взаимодействием или целевой тратой богатств. У диких мест всегда имеется как минимум одно препятствие; в случае неудач и наступления трудных времён они

могут появляться и в ранее подчинённых местах. Владение получает штрафы к аспектам места, пока не устранил проблему.

Наконец, у мест есть **активы**. Владения могут использовать мобильные активы, например, солдат, чтобы захватывать другие места, преодолевать препятствия или предотвращать вторжения других сил в свои земли. Недвижимые активы, такие как школы, храмы или социальные традиции приносят пользу местам, которые ими обладают. У активов часто имеется стоимость содержания в одном или нескольких аспектах, и, если у владения заканчиваются соответствующие ресурсы, оно теряет активы, которые не может содержать.

При создании региона вы создаёте набор *мест*, раздаёте им *черты*, определяете *препятствия* и, наконец, расставляете *владения*, которые хотите использовать во время игры. В ходе игры вы можете использовать приведённые здесь правила, чтобы разыгрывать конфликты между действующими в регионе силами и определять возникающие препятствия, дабы создать для приключений героев яркий и живой фон. Со временем персонажи игроков могут пожелать обзавестись собственными владениями, и принести мир в объединённый под своей властью регион – или безжалостную месть тем, кто досаждал им раньше.

ПОДГОТОВКА КАРТЫ

Первый шаг при создании региона – нарисовать карту. Некоторые ведущие предпочитают работать с картами, разделёнными на шестиугольники-гексы, другим же нравятся более свободный формат. Сгодится даже простой набросок, с общими контурами местности, относительно точно расположенными относительно друг друга. Строго говоря, подготовить “карту” можно и без карты как таковой. С учётом примитивного состояния картографии в большинстве миров, у персонажей игроков не будет повода спорить с таким решением.

Масштаб карты должен быть комфортным для планируемой кампании. Для начала подойдёт что-нибудь размером 200 на 200 миль – примерно 400000 квадратных миль. Конечно, этот регион будет лишь частью большего мира, но пока остальное пространство можно игнорировать. Единственный важный момент, который нужно иметь в виду – примыкает ли к вашему региону за пределами карты какая-то серьёзная сила, которая может на него влиять. Если такой силы не существует, или она не заинтересована в вашем регионе, его можно спокойно пренебречь.

РАССТАНОВКА НАСЕЛЁННЫХ ПУНКТОВ

Не каждую деревеньку и племенную стоянку стоит считать *местом*. Со временем какие-то из них могут превратиться в места, если того потребуют действия героев, но большинство таких аванпостов человечества можно смело игнорировать, пока они не понадобятся. На этом этапе вас интересуют большие *города* и торговые *посёлки* вашего региона.

Выберите подходящее место и поместите там *город*. Города следует располагать вдоль рек или на побережье, где река впадает в океан. Каждому городу необходимо в десять раз больше крестьян, чем собственное население, чтобы снабжать его продовольствием, иначе голода не избежать. Доставлять такие объёмы продовольствия по суше непрактично, так что водные пути снабжения жизненно важны.

В большинстве пограничных регионов не больше одного-двух поселений, достойных называться городом. Однако в особо густонаселённых или хорошо развитых землях, их может быть до трёх или четырёх. Старайтесь расставлять города на расстоянии друг от друга. Близкое расположение столь крупных поселений может создать слишком большую нагрузку на окружающие фермы и рыбаков, если регион не обладает выдающимися ресурсами. На особенно пустынных просторах может вообще не быть настоящих городов, но в большинстве кампаний наличие хотя бы одного такого места, подходящего для городских приключений и поиска спутников, будет полезно.

В большинстве городов на задворках цивилизации должно быть десять – пятнадцать тысяч жителей, а в процветающей столице обжитых и богатых земель может обитать до сотни тысяч человек. Большие числа подразумевают наличие огромной империи с продвинутой экономикой, способной поставлять гигантские объёмы продуктов для содержания столь масштабных населённых пунктов.

После этого расставьте четыре *посёлка* на каждый присутствующий на карте город. Это меньшие поселения, часто являющиеся торговыми центрами для окружающих фермерских, рыбацких и лесных деревень. Обычно в них проживает одна-две тысячи человек, которых вполне могут содержать прилегающие хозяйства, так что для посёлков нет крайней необходимости в соседстве с большой рекой или морем. Реки, берега озёр и морские побережья будут для них хорошими местами, но не стесняйтесь помещать их и на окраинах цивилизации. Если же где-то в вашем регионе есть большое пустое пространство, в котором отсутствуют торговые посёлки, то наверняка имеется какая-то веская причина, по которой там никто не хочет селиться.

И города, и посёлки обрастут подробностями позже в процессе создания. Пока что вам нужно лишь отметить их положение на карте.

РАССТАНОВКА БОЛЬШИХ РУИН

После того, как определены населённые пункты, можно расставлять *руины*. Они представляют собой затерянные города, разрушенные крепости, стигийские подземелья, разграбленные храмы, заброшенные башни волшебников и прочие любимые авантюристами места. На карте могут существовать и другие руины, но расставленные вами – самые большие и интересные.

Начните с пяти *руин* на каждый *город*. В случае с обычным, разорённым войной пограничьем или древними владениями можете считать, что 1 – 3 из них когда-то были большими местами обитания людей, либо определите их природу броском по приведённой дальше в этой главе таблице. Городские руины располагайте рядом с реками или другими природными ресурсами, которые могли привлечь поселенцев. Затерянные города будут располагаться посреди пустоши только если в те времена местность сильно отличалась, или же если для их снабжения использовалась какая-то великая магия либо технология.

Остальные руины должны представлять собой башни волшебников, затерянные храмы, развалины дочеловечески времён, разрушенные аванпосты, разграбленные поместья и тому подобные места. Их можно располагать практически где угодно, на значительном отдалении от уже расставленных мест. Пока вам не нужно прорабатывать их в деталях, просто расставьте их на карте. Подробностей руинам вы добавите тогда, когда это будет важно для игры.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕСУРСОВ

Ресурсы – это места, в которых есть что-то полезное для контролирующих их владений. Это может быть богатый рыбой берег, плодородная земля, качественная корабельная древесина или ценная руда. Сами по себе ресурсы могут быть распределены по окрестности, но место представляет собой сердце этой области, и контролирующее его владение контролирует весь ресурс.

Распределите на карте количество мест с *ресурсами*, равное количеству *посёлков*, примерно на равном расстоянии друг от друга. Старайтесь располагать их в отдалении от городов и посёлков, в противном случае поселению будет слишком легко распространить на них свою власть, и получить напряжённое противостояние из-за ресурсов с недружелюбными соседями будет непросто.

Богатая ресурсами область может занимать достаточно большое пространство, но для удобства вам стоит ограничить её одним гексом или соответствующей её природе зоной. В богатых полях центральной точкой может быть фермерская деревня, а в древнюю гробницу может вести отдельный шахтёрский тоннель. Ограничение основной точки ресурса одной областью упрощает понимание его игроками и облегчает обработку конфликтов за контроль над ним.

В некоторых местах тип ресурса, даваемого областью, будет вполне очевиден. Для остальных случаев пока не беспокойтесь о подробностях – вы сможете определить их случайным образом позже, когда начнёте присваивать местам черты.

РАССТАВЛЯЕМ ЛОГОВА

Последним типом мест, которые нужно расставить, являются *логова*. Это убежища порочных и жестоких существ, берлоги чудовищ, лагеря бандитов, предателей и дикарей, оскверняющих землю своим существованием. Такие места являются постоянной проблемой для соседей, разоряя поселения и ресурсы, чтобы поддержать своё существование. Не каждое логово обязательно полно чудовищными налётчиками, но что-то в нём категорически отвратительно для местных. Если бы мирные отношения с соседями были приемлемым вариантом для его обитателей, оно не считалось бы логовом.

Посмотрите на карту и определите очевидные наземные и водные маршруты между городами и посёлками. Вдоль *каждого маршрута* расположите *логово*, примерно на равном расстоянии от поселений. Свирепые обитатели диких мест – основная причина того, что путешествия в большинстве регионов, достойных внимания героев, столь опасны. Они охотятся за путниками, достаточно беспечными, чтобы странствовать в одиночку, и на любой дороге, хоть отдалённо напоминающей торговый путь, будет достаточно своих хищников.

После этого посмотрите на карту и определите ресурсы, отдалённые от городов и посёлков. Подобные изолированные области обречены привлекать внимание грабителей, так что вы можете расположить три или четыре *логова* там, где у них может быть удобный доступ к плохо защищённым *ресурсам*.

Наконец, найдите на карте “дыры” – большие протяжённости земли, лишённые каких-либо примечательных мест. Исправьте эту ситуацию, поместив там *логова* – вероятно, эти области пустынные как раз из-за поведения их обитателей.

Как и прежде, на этом этапе вам не нужно решать, кто именно скрывается в логове. Всё, что требуется – определить точку на карте, подходящую для чего-то плохого, а необходимые детали вы сможете добавить позже.



НАЗНАЧЕНИЕ ЧЕРТ И ИМЕН

Теперь, когда у вас есть карта и расставленные на ней места, вы можете начать добавлять подробности, начав с назначения *черт*. Для каждого типа мест, обладающих чертами, имеется своя таблица. В случае городов и посёлков вы можете воспользоваться таблицами происхождения, чтобы определить, как поселение возникло, и занятий, чтобы узнать, какие услуги делают его важным для окружающих деревень. Для ресурсов вы можете сделать бросок по таблице типов, показывающий, какое именно богатство содержится в этом месте. В случае с логовами вам нужно сделать бросок по таблице их природы, чтобы определить, какие именно тёмные силы там собираются.

Во всех случаях вы можете просто выбрать подходящие пункт из списка черт, или проигнорировать не подходящий к контексту результат. Случайный выбор – это просто удобный инструмент для ведущего, которому нужно быстро создать множество интересных мест.

Выбор названия зависит от мира вашей кампании. Если вы пользуетесь готовым игровым миром, то можете позаимствовать названия оттуда, либо обратиться за помощью к обычному атласу или поисковой системе. Как правило, стоит называть расположенные рядом места в одном стиле, если только в вашем мире дикое смешение культур не является нормой.

Как и прежде, в начале кампании вам не обязательно расписывать все места в подробностях. Вполне достаточно выбрать названия, определить черты и иметь представление об их расположении на карте. В первую очередь вам нужно определиться с деталями мест вблизи от начальной точки кампании, а остальное сможете дополнить между встречами по мере необходимости.

РАССТАНОВКА ПРЕПЯТСТВИЙ

Если бы не естественная энтропия сурового и беспощадного мироздания, регион давно бы превратился в процветающую провинцию. Но в мире, терзаемом эпидемиями, голодом, безумными колдунами и жадными до крови фанатиками, всё не так просто.

Для каждого города, посёлка и ресурса выберите броском одно или несколько *препятствий*. Эти группы или ситуации затрудняют получение пользы от мест, где располагаются, и делают практически невозможной их интеграцию в состав владения, пока препятствия не будут устранены. Богатые поля будут бесполезны, если фермеры не знакомы с продвинутыми сельскохозяйственными практиками, а город может быть невозможно подчинить снаружи, пока он управляется зловещим тайным обществом. Любой правитель, желающий установить контроль над подобным местом, должен будет сначала избавиться от сопутствующих осложнений.

У каждого препятствия есть свой *уровень*, указывающий на серьёзность проблемы. Небольшие разногласия среди жителей могут иметь первый уровень, а древний могущественный кровавый культ, приносящий неверных в жертву – восьмой. Если уровень проблемы не очевиден с первого взгляда, определите его *броском* кб+2.

Логова, как правило, не обладают препятствиями, поскольку они сами – препятствия. Это постоянный источник неприятностей для окружающих мест, и единственный способ от них избавиться – это либо сжечь, либо изгнать их обитателей от неприятных для соседей привычек. Превратить такие места в полезные приобретения теоретически возможно, однако подобное деяние требует обсуждения между игроками и ведущим.

ОРГАНИЗАЦИЯ ВЛАДЕНИЙ

Когда ваша карта готова, вы можете наконец-то взглянуть на неё и решить, какие владения вы хотите на ней установить. **Владения** – это образования, действующие как единая политическая единица, как правило под управлением вельможи, главы, вождя, короля-колдуна, верховного жреца или другой важной фигуры. Владения в вашей кампании могут быть бенефициями какой-то далёкой империи или конфедерации свободных деревень, однако предполагается, что такие внешние силы слишком слабы, далеки или безразличны, чтобы вмешиваться в дела владений.

Необязательно делать каждое поселение в вашей кампании владением – это будет непродуктивное расходование времени и энергии, которые лучше потратить на что-нибудь полезное или увлекательное. Организуйте только владения, которые собираетесь использовать во время игры, те, что будут активны в ходе кампании. В других городах и посёлках, несомненно, имеются свои правители и знать, но для кампании они не важны, и можно считать, что они полностью поглощены своими делами.

В большинстве регионов, достойных приключений, владения очень редко бывают большими. Большинство из них должно состоять не более чем из единственного города-государства с мечтами о будущей славе. Некоторые могут быть скромными деревнями и благородными поместьями, претендующими лишь на близлежащие ресурсы ради собственного выживания. Поначалу управлять более масштабными владениями может быть затруднительно, пока ведущий не привыкнет к правилам их действий и роста. Лучше всего начинать с простых вещей, и развивать их, когда вы почувствуете себя более уверенно и прогресс кампании того потребует.

Выберите одно или несколько поселений, которые будут служить столицами владений. Если вы не собираетесь намеренно устроить только одно владение, как первую искру цивилизации посреди необузданного дикого хаоса, их стоит

располагать соседствующими парами или триадами, чтобы провоцировать конфликты за прилегающие ресурсы. Такое противостояние не обязательно должно выливаться в открытое насилие, оно может быть лишь естественным напряжением в отношениях. Если подходящего соперника не имеется, убедитесь, что владение соседствует как минимум с одним логовом или руинами.

Можете предположить, что препятствия для всех городов или поселений, которыми располагает владение, были преодолены их нынешними правителями. Эти препятствия могут по-прежнему существовать, но они были усмирены и больше не являются проблемой для планов владения. Однако если персонажи игроков или другие силы захотят захватить такое место, им придётся самостоятельно разбираться со старыми неприятностями.

ОРГАНИЗАЦИЯ ЗАЛА БЕССЛАВИЯ

“Зал бесславия” – это простая техника заполнения вашего региона подходящим набором опасностей и коварных злодеев. Делать это не обязательно, но он может существенно облегчить жизнь ведущего позже, когда тому придётся столкнуться с растущей силой игровой группы. Для низкоуровневой партии создавать проблемы достаточно легко, но, когда персонажи игроков обретут настоящее могущество, может быть непросто объяснить, чем занимались внезапно объявившиеся могучие злодеи, когда герои были ещё новичками.

Это не означает, что в игре-“песочнице” игрокам не нужно самим искать себе занятия. Каждая группа должна следить за своими перспективами и разведывать новые возможности для развлечений, из которых можно выйти живыми, но, если изначально вы создадите только злодеев подходящего уровня, это ничем не будет отличаться от мира, в котором все проблемы подогнаны под силу персонажей игроков.

Если вы создаёте серьёзных противников на ранней стадии кампании, группа чувствует настоящую отдачу, когда обращает внимание на своё окружение и серьёзно подходит к опасностям. Если разведка показывает, что противник слишком силен для них, они одновременно чувствуют, что предосторожность была не напрасной, и видят, что окружающий мир действительно существует независимо от их прогресса. Даже если группе придётся учиться на горьком опыте, у выживших будут причины хранить обиды на врагов и искать мести, когда они наберутся сил.

Помимо этого, ведущему будет проще, если создать серьёзных противников и могущественных врагов заранее. Если этого не сделать, у группы могут возникнуть непростые вопросы о том, почему за 12 уровней они ни разу не слышали о неупокоенном архимаге, которого только что победили, или почему жестокий тиран был совершенно безымянным и неприметным, пока они не начали основывать собственные владения. Создав таких серьёзных противников

заранее, вы дадите себе больше времени на то, чтобы обозначить персонажам их существование и ввести их приспешников в ранние встречи.

При наполнении этого зала не обращайте внимания на чисто местные, самодостаточные угрозы. Если в какой-то деревне или посёлке имеется погребённое под ней зло, вождь-психопат или якшающийся с нечистой силой волшебник, прописывать их заранее нет необходимости, пока их деятельность ограничивается этим местом. Прибывшие туда персонажи игроков могут быть действительно застигнуты врасплох, при условии, что вы не будете навязывать им противостояние. Если у врага есть очевидные причины не высовываться, можно найти могущественных противников в удалённых местах, не давая поводов для непростых вопросов.

Не тратьте также время на слабые угрозы. Не каждый главарь бандитов, ведьма гоблинов или бродячая химера заслуживает того, чтобы обозначать их присутствие заранее. Многие из проблем, с которыми сталкиваются персонажи-новички, крайне важны для местных крестьян, но совершенно несущественны за пределами деревни. В диком и неизведанном мире ведущий может создать практически неограниченное количество таких мелких врагов, не подрывая веру игроков в происходящее.

Начинайте наполнение зала сверху. *Выберите самую большую и ужасную опасность во всём регионе.* Это может быть лич, затронутый прикосновением божества тиран, спящее зло, которое начинает просыпаться, фанатичный жрец, призывающий к кровопролитию, или культ Бездны, грозящий захватить всю область. Эта опасность не обязана угрожать окружающим прямо сейчас, но она должна делать что-то, что может заметить игровая группа, пускай и не понимая, кто за этим стоит. Даже если персонажи игроков – не из числа героев, желающих противостоять Главному Злу из-за моральных принципов, типичные для злых гениев порывы скорее всего вступят в противоречие с долгосрочными планами группы.

Чтобы иметь приличный шанс победить главное зло, персонажам придётся стать самыми сильными, хитрыми и опытными героями в регионе. Примерно настройте его уровень сложности на максимальный уровень персонажей, который вы планируете для своей кампании. Естественно, с учётом хрупкости большинства кампаний подобные настройки всегда будут лишь догадками, но гораздо лучше будет, если злодей окажется слишком силён, нежели если герои пройдут по нему, даже не заметив. Подобную великую опасность лучше всего поместить в руинах или логове, поскольку иначе она затмит собой город или посёлок, а ресурсы редко представляют для неё какой-то особый интерес. Тем не менее, если вам нравится идея целого города, подчинённого злему правителю, вы можете поместить его там.

После выбора главного зла для своего региона, *выберите две угрозы поменьше, для победы над которыми потребуются герои примерно 9 уровня.* Это могут быть целые организации, действующие втайне от публики, тайные культы или

зловещие сообщества, стремящиеся к власти и всевозможным ужасным целям. Также на эту роль хорошо подходят могучие чудовища, способные собирать свиту из более слабых прислужников; кроме того, вы можете позаимствовать жуткого злодея из какого-нибудь готового модуля для подходящего уровня персонажей. Эти угрозы можно смело помещать в города, логова или руины, как в качестве тайных сообществ, о которых власти не подозревают, так и в качестве безжалостных правителей какого-нибудь далёкого пустынного места, упомянутого в местных легендах.

Следом за этими меньшими угрозами создайте *четыре существенные опасности*, с которыми могли бы справиться персонажи среднего уровня. Сюда подходят сильные группы гоблиноидов, честолюбивые вожди, безумные колдуны и прочие подобные неприятности. Такие угрозы зачастую можно поместить в логова, поскольку они олицетворяют неприятности, нередко доставляющие проблемы людской торговле.

Как правило, внедрять в костяк вашего региона более мелких злодеев смысла нет. Не столь впечатляющие главарь бандитов и колдуны встречаются достаточно часто, чтобы никто не удивлялся тому, что не слышал о них раньше. Семь созданных вами злодеев предоставят игрокам достаточное разнообразие опций, когда те наберут достаточно сил, чтобы выбирать себе врагов.

Если же вам хочется большего, повторите весь процесс с начала, создав ещё одно Главное зло, две серьёзные угрозы и четыре значительные проблемы. Больше вряд ли понадобится – уследить за слишком большой толпой зловещих противников будет непросто как игрокам, так и вам.

ПОЯВЛЕНИЕ МЕСТ В ИГРЕ

Теперь ваша карта закончена, но она не должна быть неизменной. Во время своих странствий по мрачным просторам и дикому пограничью герои вполне могут создавать новые места своими решениями и интересами. Древние руины, которые персонажи зачистили и стали использовать как базу, достаточно значительны, чтобы добавить их на карту. В затерянном монастыре может проживать всего дюжина выживших монахов, но, если персонажи игроков регулярно возвращаются туда за советами и отдыхом, он вполне заслуживает того, чтобы стать полноценным местом. С другой стороны, если посёлок или ресурс сравнивали с землёй, они могут потерять свою ценность для региона и исчезнуть с карты.

Если персонажи игроков замечают какую-то область, и могут вернуться сюда снова, стоит отметить её на карте как *точку*. У точек, как правило, нет аспектов мощи, богатства или общества. Они могут обладать чертами, просто чтобы описать ситуацию в них, но сами по себе слишком незначительны, чтобы существенно влиять на окружающее. Как правило, точки достаточно

тривиальны, чтобы любое владение могло легко захватить их, однако причин для такого захвата чаще всего нет. Большинство деревень и ферм считаются точками. Если по какой-то причине вам нужно описать их во время игры, просто поместите их на карту, чтобы они оставались на месте, когда туда вернутся персонажи.

Однако точки могут становиться чем-то большим, если того пожелают герои. Если персонажи игроков приведут к упомянутому выше уединённому монастырю племя кочевников, чтобы основать поселение в тени его стен, и смогут использовать агрокультурные знания монахов, чтобы обрабатывать пустующие поля руками новых обитателей, они могут создать посёлок из пустоты. Подобные превращения остаются на усмотрение ведущего, но они должны быть возможны, если персонажи игроков решительно настроены претворить их в жизнь.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

Приведённые ниже рекомендации покрывают некоторые особые ситуации, которые могут возникнуть при использовании инструментария по созданию региона.

ДАЛЕКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Потенциальным недостатком региона является то, что в нём, скорее всего, находится ограниченное число различных культур и типов местности. Даже большого участка земли в триста квадратных миль недостаточно, чтобы показать весь диапазон странностей и экзотики, которую любят некоторые группы, поэтому отдельные ведущие предпочитают широко рассредоточивать фокус своей кампании по миру. С такими странствиями будет легко управиться, если вы воспользуетесь несколькими простыми приёмами.

Во-первых, когда ваша группа решит отправиться за пределы карты, необходимо понять, отправляются ли они в конкретное место ради конкретной цели, или же просто ищут новых приключений в новых землях. В первом случае вам не нужно ничего придумывать, кроме конкретного места, которое персонажи игроков хотят посетить. Если они хотят попасть в заснеженные горы на севере, чтобы вскрыть гробницу изгнанного короля, то всё, что вам нужно создать – это курган и, возможно, прибрежная деревушка, в которой высадутся герои. Для подобных экспедиций, основанных на конкретных заданиях, большего не требуется.

Если же группа путешествует в новые земли за новыми приключениями, или чтобы обрести новых союзников и могущество, с которыми можно будет вернуться домой, тогда вам придётся создать для них свежий регион. Для новых земель можно воспользоваться всё тем же процессом создания региона, возможно в несколько меньшем масштабе. Если у персонажей игроков не осталось дома владений, которые действуют в их отсутствие, вы, как правило, можете просто заморозить тамошнюю политическую ситуацию и направить своё внимание на новый регион, пока герои не вернутся обратно.

Конечно, вы всегда можете создать регионы-спутники заранее, возможно, даже до первых намёков на то, что они понадобятся. Если этот процесс по-настоящему вас развлекает, это позволит кампании протекать с удовольствием для всех участников. Однако, как и со всем относящимися к “песочницам” вещами, заниматься созданием дополнительных регионов нужно, только если вы получаете от этого удовольствие, или если это точно необходимо для следующей встречи.

ОБРАБОТКА УЖЕ СУЩЕСТВУЮЩЕЙ КАРТЫ

В некоторых случаях возможности создать регион с нуля может не быть: возможно, кампания уже идёт полным ходом, возможно, ведущий хочет применить рекомендации к определённой вымышленной области или игровому миру. Создание региона с чистого листа даёт наибольшую степень контроля над результатами, но и при работе с существующим материалом можно получить отличный регион, если подогнать правила к ситуации.

Взгляните на область вашей кампании и определите, где происходят основные события игры. Сделайте эту зону отдельным регионом. Персонажи ваших игроков могут далеко отходить от его границ, и такие путешествия следует обрабатывать по правилам “Далёких путешествий”, приведённых выше. Не тратьте время на расписывание регионов-спутников, если они не понадобятся вам на следующей встрече.

После того, как вы определитесь, где сейчас находятся персонажи игроков, расставьте города и посёлки. Во многих игровых мирах будет присутствовать большое количество населённых пунктов, и будет казаться, что там следует расставить десятки мест. Не поддавайтесь этому порыву. Расставьте на карте не больше трёх-четырёх городов и дюжины посёлков. Другие населённые пункты, конечно же, существуют, но они по каким-то причинам не приносят владельцам существенной пользы. Можете придумать коррумпированные советы, непреодолимые препятствия, эпидемии, голод, жестоких правителей, неудачу, жёсткие традиции или любые другие причины для этого. Можете даже считать эти населённые пункты посёлками, а статус города присваивать только самым большим и важным из них. Ваша цель – сфокусировать внимание

на приемлемом количестве важных городских мест. Если в регионе слишком много мест, чтобы ими можно было эффективно управлять – он так же плох, как и регион вовсе без какой-либо структуры, поскольку в обоих случаях вы не получите никакой структурированной пользы от вложенного труда.

После расстановки населённых пунктов, продолжайте процесс создания региона как обычно. Процесс игры и история игрового мира будут направлять вас при расстановке руин или логов. Ресурсы, как правило, в фэнтези-мирах игнорируются, так что расположите их обычное количество там, где они спроводируют наиболее интересные конфликты между местными владениями.

В качестве последнего шага превратите существующие политические силы во владения. На некоторых картах весь регион может находиться под контролем одного могущественного королевства или какой-то другой силы. Это совершенно не является оправданием, чтобы не делить его на конфликтующие владения – тайно сговаривающиеся губернаторы, ссорящиеся вассалы, упрямые вожди и прочие подчинённые отлично подойдут для этой цели. В подобных ситуациях с единым управлением, определите города, посёлки и лидеров, интересы которых конфликтуют друг с другом, и поделите регион между ними. Этим вассалам может не доставать смелости вступать друг с другом в открытую войну, но они способны доставить соседям кучу проблем, если это пойдёт на пользу им самим.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РАЗМЕРА НАСЕЛЕНИЯ

Некоторые руководства по созданию кампаний-песочниц тратят существенные усилия, чтобы помочь ведущему определить размер населения для какой-то области, и, исходя из этого количества, расставлять города, посёлки и определять другие факторы.

“Багровая заря” по умолчанию избегает этой тактики, поскольку регион, созданный с помощью прилежной экстраполяции демографических данных из реального мира, не обязательно будет полезен для игры. Подобные техники, как правило, создают крохотные города, чаще всего не отвечающие ожиданиям игроков, и требуют огромного количества крестьян на каждого городского мастера. Кроме того, большинству игроков эти цифры совершенно неинтересны – им вполне достаточно информации о том, что регион “малонаселён” или “переполнен поселенцами”. Решение не вдаваться в подробности уменьшает количество переменных, которые ведущему нужно отслеживать, а игнорировать вещи, не влияющие на удовольствие от кампании, в случае песочниц практически всегда полезно.

Тем не менее, игроки и ведущие, которым построенные по этому принципу регионы доставляют удовольствие, могут воспользоваться следующим быстрым и грубым способом определения размеров населения.

Во-первых, поделите регион на три типа местности – плодородные, такие как равнины или редкие леса, бедные, такие как холмы, густые леса или джунгли, и бесплодные земли, например, горы, пустыни, болота и тундра. Быстрее всего будет просто посчитать гексы, которые занимает каждый тип местности. Прибрежные гексы считаются полностью, если на них имеется хотя бы часть соприкасающейся с водой земли, поскольку рыбаки работают на морях и озёрах.

После этого умножьте количество гексов на их площадь – это даст вам общую площадь каждого типа местности. Приведённая ниже таблица даёт примерное представление о площади гекса в зависимости от его ширины, однако вы можете подсчитать эту величину сами, умножив квадрат ширины гекса на 0.866.

Ширина гекса, миль	Площадь гекса, миль ²
1	0.87
5	21.65
6	31.18
25	541.25
36	1122.34

После этого умножьте площадь каждого типа местности на его типичную плотность населения. Для обычного сурового пограничья, в котором местных постоянно терзают чудовища, бандиты и алчные правители, плотность населения будет около 40 человек на квадратную милю плодородной земли. Бедная местность сможет обеспечить 20 человек на квадратную милю, а бесплодные земли – 5. Для цивилизованных и развитых регионов эти цифры удваиваются, а для по-настоящему безотрадных пустошей – ополовиниваются.

Теперь, когда у вас есть общее количество населения, отделите от него часть, которую могут составлять разумные нелюди и кочевники – гоблиноиды, люди-ящеры, бандиты, кочующие племена, кобольды, гноллы и прочие нечеловеческие народы, представленные в окрестностях. Для областей, не покорённых полностью такими существами, в случае бедных и бесплодных земель хорошим значением будет 50%. Вряд ли кто-то из них будет создавать городские центры, так что при подсчёте количества городов и посёлков эту часть населения можно не учитывать.

В городах и посёлках будет проживать около 5% оставшегося населения. То есть в регионе с 800000 жителей будет 40000 горожан. Остальным нужно добывать еду, чтобы поддерживать населённые пункты. Технологически продвинутые культуры могут поддерживать эти цифры на уровне 10%, но в большинстве случаев народы не могут себе позволить иметь столько не производящих продовольствие жителей.

Разделите общее количество горожан на желаемое число городов, оставив четверть для торговых посёлков. Минимум населения для города должен составлять около десяти тысяч жителей, иначе он может показаться героям слишком маленьким, чтобы поддерживать ожидаемые от подобного места интриги и приключения. В торговых посёлках обычно проживает от одной до пяти тысяч обитателей, и их должно быть как минимум вдвое больше, чем городов.

То есть, в рассмотренном выше примере с 40000 горожан, мы берём 30000 из них и распределяем по двум большим городам: 18000 в одном и 12000 в другом. Остаток распределяется по пяти торговым посёлкам, по 2000 жителей в каждом.

Остальные 95%, не живущие в городских центрах, распределены по бесчисленным фермерским и рыбацким деревням, обычно от двух до восьми сотен жителей. Эти населённые пункты слишком скромны, чтобы предоставить персонажам игроков какие-то существенные услуги, но местные крестьяне обычно могут предоставить сухое место для отдыха под своей крышей и похлёбку за медную монету.



ГОРОДА И ПОСЁЛКИ

Города региона – это его главные сокровища, о которых мечтают стремящиеся к могуществу полководцы и амбициозные правители. Тот, кто владеет городом, зачастую считается главой региона, как бы недалеко ни простиралась его власть за городскими стенами. Граждане, проживающие внутри этих стен, знают цену своей верности и продают её дорого.

Посёлки не столь горды, как их старшие братья, но встречаются чаще и чаще привлекают внимание начинающих гегемонов. Жители торговых посёлков пограничья ежедневно встречаются с опасностями диких мест, и удивить их ордами гоблиноидов или жуткими монстрами сложно. Всего через несколько часов путешествия от посёлка герои могут оказаться в желудках несчётного количества чудовищных отродий, и если кто-то живёт столь близко от опасности – значит у него есть на то серьёзные причины.

Посёлки дают владениям **+2 к богатству** и **+2 к обществу**. Города дают **+4 к богатству** и **+4 к обществу**. Эти значения меняются модификаторами происхождения и текущих занятий сообщества.

ПРОИСХОЖДЕНИЯ ГОРОДОВ И ПОСЁЛКОВ

Каждое сообщество некогда было основано по какой-то причине, и эта причина должна серьёзно влиять на его текущее положение. Ниже приведены десять наиболее распространённых причин для постройки поселения, каждое со своими модификаторами для его аспектов. Если вам захочется придумать собственную причину, добавьте +2 к наиболее подходящему для неё аспекту.

кЮ	Происхождение	кЮ	Происхождение
1	Выжившие	6	Инновации
2	Древняя промышленность	7	Мятежники
3	Защищённое место	8	Религиозное сообщество
4	Земля предков	9	Торговый узел
5	Изгнанники	10	Этноцентризм

Выжившие (мощь +2)

Первыми обитателями были выжившие после какой-то катастрофы неподалёку – за частую, падения другого города из-за орды гоблиноидов или противостояния между людьми. Выжившие бежали сюда и здесь обосновались. Слабые умерли ещё по дороге, и крепкое безжалостное ядро поселенцев передало потомкам традиции боевого стоицизма и способности сделать всё необходимое для выживания.

Древняя промышленность (+2 богатство)

Когда-то этот город или посёлок был большим индустриальным центром, ориентированным на какое-то популярное производство: выплавка чугуна или каких-то драгоценных металлов, рыболовство, заготовка дерева, постройка кораблей или что-то другое. В настоящее время производство может уже не существовать, но промышленное наследие увеличило богатство населённого пункта.

Защищённое место (мощь +2)

Изначальные поселенцы выбрали это место, поскольку его было необычайно легко защищать. Это может быть город на краю высокого плато, с обеспечивающими его свежей водой родниками, или речной посёлок, защищённый с трёх сторон руслом, а с четвёртой – болотом. За прошедшее время местные жители хорошо научились использовать особенности места в свою пользу.

Земля предков (богатство +2)

Обитатели жили здесь долгие века, пусть изначально поселение было тогда лишь небольшим фермерским хутором. У местных было достаточно времени на развитие экономики и инфраструктуры города, и теперь они полагаются на достижения своих предков.

Изгнанники (богатство +2)

Первые поселенцы были отбросами, нежелательными элементами для общества. Возможно, это были бандиты или рабочие из низших каст, или презируемые и притесняемые последователи какой-то ослабшей культуры. Они пришли сюда, чтобы основать новое поселение, в котором стали бы лидерами, и совместный груз неприятия другими сплотил их.

Инновации (богатство +2)

Основатели этого места хотели чего-то нового; им хотелось отбросить оковы своих старых домов, найти просвещение и новый путь в жизни. В большинстве выживших городов по-прежнему сохранились остатки того начального, идеалистического периода в виде причудливого правительства и странных обычаев, а также пришедшее с успешными экспериментами богатство. Новаторов же, совершивших не столь удачный выбор, можно найти среди местных руин.

Мятежники (мощь +2)

Основание этого города не было добровольным. Какой-то узурпатор проиграл войну, или законный правитель был изгнан конкурентом, или религиозное движение переоценило, как далеко может зайти со своими требованиями далёкому местному лорду. Проигравшие в конфликте оказались здесь и в честь изгнания построили город. Военное наследие и боевые традиции делают подобные места значительно более воинственными, чем остальные.

Религиозное сообщество (общество +2)

Это место было основано ревностными последователями какой-то религии, эльфийского кредо или эзотерической философской школы. За долгие годы религия могла измениться, но её следы жёстко зафиксированы в характере и законах города, вместе с чувством общей веры, которое связывает местных обитателей друг с другом.

Торговый узел (богатство +2)

Это поселение расположено на пересечении культур или торговых путей, и богатые прибыли от коммерции помогли ему развиваться. Подобные города, как правило, обладают моралью наёмников и имеют достаточно гибкие законы, стараясь поддерживать хорошие отношения с различными группами, которые ведут здесь торговлю. Сообщества, которые контролируют какие-то ценные торговые пути, могут быть более заносчивы, с жадностью извлекая прибыль из единоличного владения торговой рекой или изолированного прохода в горах.

Этноцентризм (общество +2)

Первые поселенцы твёрдо решили сохранить свою культуру от уничтожения любыми внешними врагами, и основали этот город, дабы воплотить в нём свои традиции и обычаи. У большинства таких поселений нет особой неприязни к соседям, однако они категорически не приемлют любое “смешение” с чужаками. В результате такой целеустремлённости социальное сплочение в городе или посёлке весьма велико.

ЗАНИЯТИЯ ГОРОДОВ И ПОСЁЛКОВ

Если сообщество дожило до настоящего времени, значит оно выполняло какую-то полезную роль в регионе. Города и посёлки очень дороги, они истощают ресурсы местной агрокультуры и многого требуют для своего поддержания. Чтобы оставаться на плаву, такое сообщество должно приносить какую-то пользу. Ниже приведены примеры часто встречаемых занятий для городов или посёлков, каждый из которых даёт свой модификатор для их аспектов.

кЮ	Занятие	кЮ	Занятие
1	Активная торговля	6	Производственный центр
2	Взаимная защита	7	Пылкое миссионерство
3	Воинские традиции	8	Сильное общество
4	Опытные ремесленники	9	Советы
5	Покорители	10	Традиции образования

Активная торговля (богатство +2)

Это поселение, возможно, не было основано, как торговый узел, но недавно обрело богатую торговлю. Может быть это произошло из-за найденных полезных ископаемых, проложенного через дикие земли торгового пути, или давно затерянных руин, вновь обнаруженных и теперь зовущих отовсюду любителей лёгкой наживы. Даже если раньше сообщество занималось чем-то другим, это изначальное предназначение было размыто потоком торговли.

Взаимная защита (мощь +2)

У этого поселения есть множество союзников среди окружающих сёл и деревень, возможно даже среди разумных нелюдей окрестностей. Поселение может быть крайне щедрым к соседям, или располагаться среди необычно здравомыслящих нелюдей, или просто иметь красноречивых дипломатов. Независимо от деталей, в случае нужды они могут ожидать военной помощи от соседей.

Воинские традиции (мощь +2)

Местные жители сражались, сражаются и будут сражаться. Каждая семья может похвастаться своими шрамами и жертвами, а профессия воина пользуется большим почётом и уважением. В отличие от простых очагов недисциплинированного отребья, местные обладают глубокими воинскими традициями, возможно, будучи потомками древнего элитного подразделения, перешедшего на гражданскую жизнь, или наследниками военизированной религии. Даже самый дремучий простолюдин владеет основами обращения с копьём и маневрирования по сигналу барабанов, горнов или гонгов.

Опытные ремесленники (богатство +2)

В поселении в изобилии проживают опытные ремесленники. Это могут быть дварфийские пещеры со множеством мастериц, или сообщества людей, в которых поколения умельцев поддерживают древние навыки. Большинство таких поселений специализируется в превращении какого-то местного ресурса в нечто достаточно ценное, чтобы привлечь на свои рынки золото из далёких земель.

Покорители (мощь +2)

Что-то в нынешней организации общества или лидерства убедило поселение, что его судьба – безраздельно править окрестностями. Амбициозные полководцы, фанатизм новой религии, или просто отвращение к окружающему беспутству и хаосу – всё это может побудить сообщество взяться за оружие против тех, кто ему сопротивляется. Не каждое такое поселение будет активно стремиться к войне, но все они тратят много времени и усилий, чтобы готовиться к неизбежному столкновению.

Производственный центр (богатство +2)

В отличие от городов, полных опытными ремесленниками, которые создают уникальные чудеса, производственный центр просто производит что-то в очень больших количествах. Рис, железо, древесина, рыба – это сообщество является источником какого-то базового предмета потребления. Оно может производить и какие-то законченные товары, но основной частью своего богатства оно обязано экспорту этого имеющегося в изобилии ресурса. Купцы и владельцы земли, контролирующие этот ресурс, зачастую обладают существенным могуществом в управлении сообществом.

Пылкое миссионерство (общество +2)

У местных жителей есть что-то прекрасное, и они во что бы то ни стало хотят поделиться этим с остальными – иногда независимо от желания окружающих. Яркая местная религия, культурная традиция, идеалистические принципы или просто ощущение гражданского превосходства пропитывает жителей города и наполняет готовностью поделиться этим даром с соседями. Это ощущение общей миссии может сплотить простых людей.

Сильное общество (общество +2)

В прошлом это сообщество пережило серьёзные испытания, и вышло из них непокорённым. Множество проблем и разногласий, обычных для любого значительного населённого центра, были разрешены ко всеобщему, пусть и неохотному, согласию, и простой народ уладил свои разногласия с правителями. В некоторых случаях это произошло благодаря мудрому руководству старейшин, в других согласие стало следствием столь ужасных кровавых чисток, что местных теперь бросает в дрожь от одной мысли о возвращении к подобному хаосу. Хотя нынешнее положение сообщества не столь драматично, такая гражданская стабильность позволяет местным жителями фокусировать свои усилия с минимальными внутренними разногласиями.

Советы (общество +2)

Большинство крупных поселений находятся под жёстким контролем лорда или олигархии из самых влиятельных местных семей, а желания простых людей по большей части игнорируются, кроме тех, пренебрежение которыми может вызвать бунт или восстание. В этом же поселении у простолюдинов есть какие-то не столь насильственные способы влиять на местную политику. Одна из возможностей – городской совет, состоящий не только из богатейших семей, другая – почитаемая традиция давать местным жителям право голосовать, или другие подобные экзотические привилегии. Хотя широкое участие населения может приводить к конфликтам, оно также усиливает ощущение единства среди жителей.

Традиции образования (богатство +2)

Местные глубоко уважают образованность, и даже простолюдины обычно имеют какие-то зачатки грамотности. Некоторые из таких поселений когда-то были небольшими волшебными академиями, пережившими катастрофу, некоторые выросли из обычных университетов и прочих подобных заведений. Некоторые могут специализироваться на практических задачах, вроде инженерного дела или инноваций в сельском хозяйстве. Независимо от деталей, желание учиться приносит городу необычайное богатство, и, время от времени, случайные катастрофы, когда новая хитроумная идея выходит из-под контроля.

ПРЕПЯТСТВИЯ ГОРОДОВ И ПОСЁЛКОВ

У каждого города или посёлка есть препятствие, какое-то обстоятельство или напасть, из-за которого ими непросто управлять. Предполагается, что сообщества, начинающие игру под управлением владения, смогли как-то приспособиться или смягчить проблему, но новым силам, желающим захватить их, придётся самостоятельно устранить препятствие, прежде чем они смогут воспользоваться ресурсами поселения.

Чтобы определить серьёзность проблемы, если это не очевидно с первого взгляда, определите её уровень броском к6+2. Полное описание каждого препятствия и того, как от него можно избавиться, приведены в конце главы.

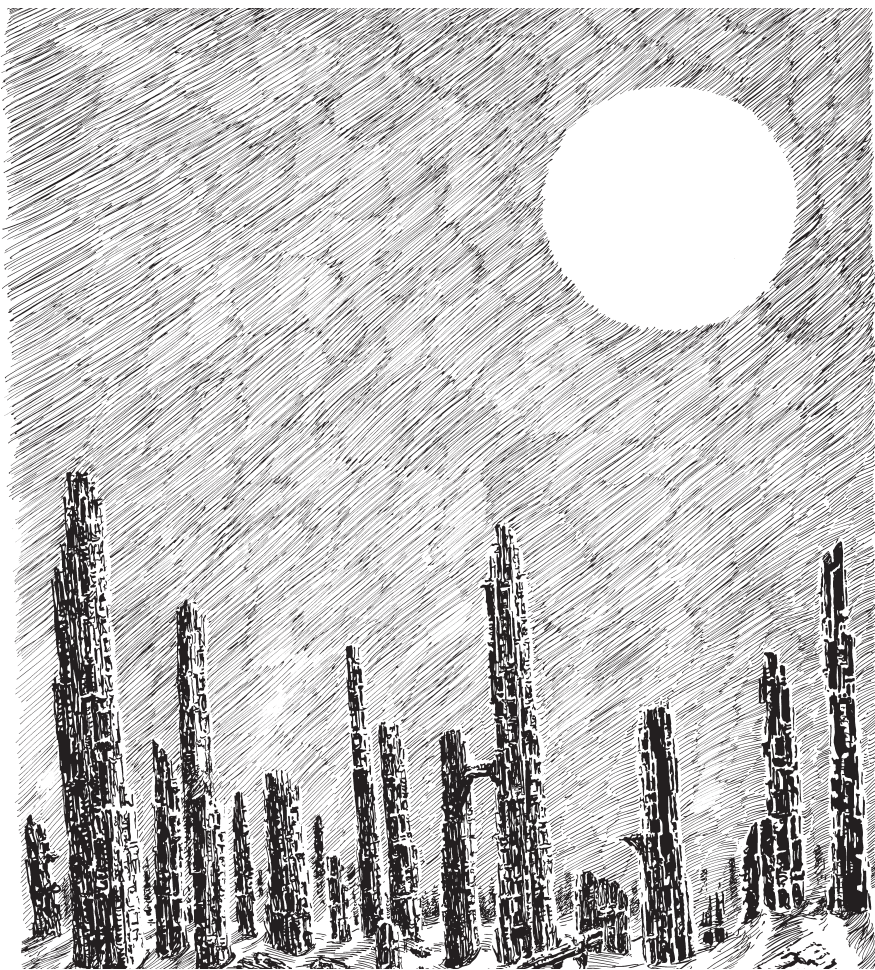
к20	Препятствие	к20	Препятствие
1	Плохая репутация	11	Наводнение
2	Классовая ненависть	12	Наёмники
3	Заражённая земля	13	Чудовища
4	Продажные лидеры	14	Повсеместный голод
5	Подорванный дух	15	Возвращающаяся болезнь
6	Демагог	16	Буйные головорезы
7	Разрушительные обычаи	17	Тайное общество
8	Разобщённость	18	Налётчики-гоблиноиды
9	Этнические распри	19	Культ Бездны
10	Исключительная бедность	20	Ксенофобия

РУИНЫ

Когда-то это место, в котором белеют старые кости, было в чём-то прекрасно. Когда-то здесь были башни и позолоченные коридоры. Когда-то здесь были сияющие бриллианты и набитые золотом подвалы. Когда-то здесь были тома непостижимого колдовства и алтари множества богов. Когда-то в этих пустых залах было что-то ценное, и задача ныне живущих – забрать это обратно.

Правители жаждут богатств и полезных вещей этих древних мест, и что когда-то было ценным, может обрести ценность снова. Авантюристов часто нанимают, чтобы расчистить мусор веков, но иногда с этим лучше справится лес солдатских копий.

По умолчанию руины дают своему владельцу +2 **богатства**.



ПРИРОДА РУИН

Когда-то все руины были чем-то другим, и ниже приведены наиболее распространённые варианты происхождения этих груд камней и костей. Природа руин модифицирует их ценность для владений, и особенно богатые руины могут сделать того, кто сумеет прибрать их к рукам, ещё богаче.

к12	Природа	к12	Природа
1	Владения dwarфов	7	Пустая башня
2	Дочеловеческие руины	8	Разграбленный город
3	Древнее поселение	9	Разрушенная колония
4	Заброшенный аванпост	10	Разрушенная крепость
5	Затерянная шахта	11	Разрушенная школа
6	Покинутый посёлок	12	Разрушенный замок

Владения dwarфов (богатство +2)

Древние подземные владения dwarфов, давным-давно покинутые своими обитателями, можно иногда встретить в самых неожиданных местах. Никто не знает, что с ними случилось, но эти каменные обиталища в толще земли продолжают притягивать к себе жадных до добычи авантюристов. Современные обиталища dwarфов иногда становятся жертвами безжалостных набегов гоблиноидов или ползучей волны чудовищного зла, поднимающейся из глубин.

Дочеловеческие руины (богатство +2)

Цивилизации возникали и разрушались задолго до появления людей. Глубоко в джунглях пограничья можно найти древние города людей-ящеров из чёрного базальта, в посреди гор до сих пор встречаются неизвестные людям города со странно элегантными линиями. Некоторые безумцы утверждают, что это дело рук древних гоблиноидов, но более вменяемые мудрецы считают, что в их создании замешаны демоны, поскольку артефакты, которые там можно найти, зачастую обладают странными и ужасающими эффектами.

Древнее поселение (богатство +2)

Эти руины возникли здесь задолго до глобальной катастрофы, изменившей лицо окружающего мира. Потомки местных жителей могут до сих пор ревностно охранять свой древний дом, или же его залы теперь заполняют гоблиноиды, дикие звери или неупокоенные мертвецы. Зачастую цели, которые преследовали местные обитатели, были не особо приемлемы для более цивилизованных земель, и следы этих занятий можно встретить в руинах и по сей день.

Заброшенный аванпост (богатство +2)

Многие владения пытались покорить дикие земли, которые усеяны развалинами их аванпостов. Разрушающиеся здания, покосившиеся пограничные башни, и наспех переделанные в казармы пещеры, первоначальные обитатели которых давно мертвы или ушли – всё это можно в изобилии найти в непокорённых землях. Такие аванпосты обычно расположены поблизости от свежей воды или важных с военной точки зрения пунктов, и зачастую привлекают не особо разборчивых жильцов.

Затерянная шахта (богатство +2)

Горы и холмы пограничья полны ценными металлами и полезными ископаемыми. Иногда это богатство заставляет жадных людей углубляться в дикие места сильнее, чем следует, и опасности поглощают их прежде, чем им удаётся насладиться обрётёнными сокровищами. Оставленные ими пещеры и тоннели становятся домом для множества существ, а в тайниках до сих пор можно найти слитки золота и серебра.

Покинутый посёлок (богатство +2)

Эти руины некогда были процветающим посёлком, но катастрофа или надвигающиеся трудности выгнали из него обитателей. Возможно, был утерян источник воды, или население выкосила чума, или торговые маршруты переместились и разорили жителей. Природные катастрофы – оползни, землетрясения, извержения вулкана или цунами, могли разрушить здания и заставить выживших бежать в поисках более благополучных земель.

Пустая башня (мощь +2)

Возможно, когда-то это было логово волшебника, или излюбленный наблюдательный пункт бандитов, или сердце замка, который давно разрушился. Такие руины любимы некромантами, дьяволопоклонниками и прочими зловещими фигурами, предпочитающими уединение и достаточно небольшой дом, чтобы его могло обслуживать небольшое количество верных прислужников, но при этом достаточно защищённый против большинства чужаков.

Разграбленный город (богатство +2)

В отличие от покинутого посёлка, разграбленный город был намеренно разорён людьми. Каким-то образом он оказался не на той стороне во время войны, и его разрушение было полным и окончательным. Возможно, это был последний оплот неисправимой милитаристской группы, или жертва безумного фанатизма покоряющей религии, или просто препятствие на пути приближающихся орд гоблиноидов. Стремительное разрушение часто оставляет после себя множество ценностей среди костей и обломков.

Разрушенная колония (богатство +2)

Многие посёлки и молодые города были основаны на заре освоения пограничья, когда обитающие здесь гоблиноиды отступили под напором колонизаторов. В своё время некоторые из этих поселений были весьма успешны, процветая на ресурсах нетронутых земель. Когда волна гоблиноидов покати́лась обратно в последующие годы, многие из этих молодых городов и посёлков были преданы огню и разорены. Люди сторонятся таких поселений, опасаясь неупокоенных мертвецов, которые по-прежнему в ярости из-за непогребённых костей и неопределённости лежащей впереди загробной жизни.

Разрушенная крепость (мощь +2)

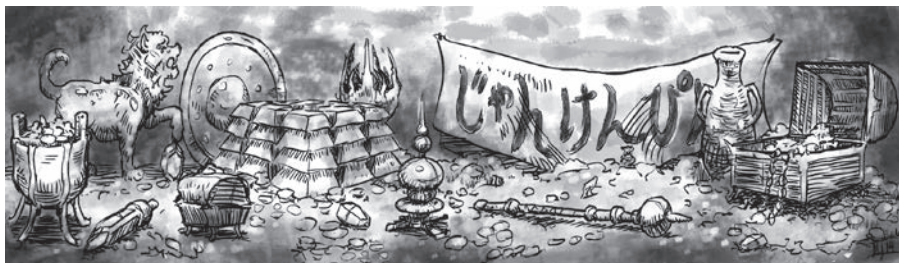
Эти руины когда-то были мощной крепостью, замком, обнесённой стеной башней или военным лагерем, принадлежащим какой-то местной силе. Однако в конце концов война или бедность разрушили её стены, а опустевшие залы стали домом других существ. Подобные разрушенные укрепления – излюбленное прибежище бандитов.

Разрушенная школа (богатство +2)

Изоляция зачастую полезна для изучения магии, а последствия ошибок не столь тяжелы, когда наблюдателей вокруг немного. Иногда такие небольшие ошибки приводят к разрушенным или ужасающе деформированным зданиям. Иногда волшебников изгоняют разъярённые местные жители, или враждебные правители, или неистовые банды гоблиноидов. В любом случае, развалины чаще всего полны непредсказуемыми артефактами испорченной магии.

Разрушенный замок (общество +2)

Когда-то эти руины были центром могущественной местной религии – монастырём, местом паломничества или семинарией. Это мог быть отдалённый аванпост миссионерства, в котором жили отчаянные жрецы, желающие быть авангардом своей веры в диких местах. Это могли быть последние остатки неудавшейся колонии, скорчившиеся у ног своих безмолвных идолов. В подобных местах иногда сохраняются остатки силы, которые привлекают созданий, любящих покориться прахом непознаваемого.



ЧЕРТЫ РУИН

После определения базовой природы руин, необходимо добавить какое-то интересное качество, которое придаст им ценности в глазах амбициозного правителя. Конечно, существуют совершенно бесполезные руины, простые нагромождения камней и памяти, но они гораздо реже привлекают внимание великих.

к12	Черта	к12	Черта
1	Богатые ресурсы	7	Залог легитимности
2	Великое искусство	8	Командный пункт
3	Добровольцы	9	Разбросанные наследники
4	Древние реликвии	10	Славные мертвецы
5	Древний арсенал	11	Спрятанное сокровище
6	Забытое колдовство	12	Утерянные техники

Богатые ресурсы (богатство +2)

Здесь можно найти драгоценные металлы, редкие виды глины, уникальные целебные растения, растущие только под действием особого фэн-шуй руин, или другое ценное сырьё. Опасности этого места могут отпугнуть обычных колонистов, но владение, способное зачистить и удержать руины, может извлечь из них существенную прибыль.

Великое искусство (общество +2)

Руины украшены изысканными предметами искусства, обычно в форме, способной выдержать воздействие времени. Типичные примеры - статуи, барельефы, фрески, работы из бронзы и других прочных металлов, мозаики. Обладание такими руинами повышает культурный престиж контролирующего их владения, и может вдохновить местных творцов на новые вершины инноваций.

Добровольцы (мощь +2)

Либо в самих руинах, либо неподалёку от них имеется большое количество сильных, воинственных существ, которых можно привлечь на службу владения, если захватить руины. Неистовые обитатели могут с радостью обратиться свои призывы к разрушению на врагов своих новых хозяев, под впечатлением от проявленной ими силы; или это могут быть жители окрестностей, благодарные за освобождение от постоянной угрозы со стороны обитателей руин.

Древние реликвии (общество +2)

В этих руинах находится значительное количество артефактов, созданных ещё до вторжения Бездны, зачастую включающих ценные книги и предметы культурного наследия. В былые времена многие такие предметы были обычными и незначительными, но теперь они служат редкими ниточками, связывающими мрачное настоящее с потерянным славным прошлым. Обладание этими реликвиями и их древним домом даёт владению гордость и новую надежду.

Древний арсенал (мощь +2)

В этих руинах имеются существенные неразграбленные запасы оружия, доспехов или осадных орудий. В некоторых могут даже находиться действующие отряды боевых големов, стоящих на вечной страже. Древние катакомбы dwarфов могут хранить горы орудий убийства, а населённые призраками поля сражений могут пропитывать ржавые клинки нечестивой энергией своих неупокоенных обитателей. Независимо от подробностей, захватившая такие руины сила получит существенное военное преимущество.

Забывтое колдовство (богатство +2)

Обитатели этих руин были искусными колдунами, знакомыми с давно утраченными тайнами. Там могут быть тома со страницами из кованого серебра и корешками чёрного железа, глиняные таблички каких-то дочеловеческих народов, или барельефы с колдовскими сводами давно забытых богов. Большинство таких тайн полагаются на сложные конструкции и волшебные эманации руин, так что практиковать их вдали от этого места сложно. Изучение таких оккультных остатков требует времени и усилий, но может принести владению существенную пользу.

Залог легитимности (общество +2)

Давным-давно эти руины были столицей или культурным центром окружающих земель, или священным местом для могущественного местного культа. Власть этого места была уничтожена, но если владение установит над ним контроль, то сможет воспользоваться аурой легитимности и законной власти, которую дают руины.

Командный пункт (мощь +2)

Эти руины расположены в важной стратегической точке. Скорее всего, здесь имеется доступ к свежей воде, хороший обзор окрестностей и сложные пути доступа, затрудняющие наступление на руины. Если организованная военная сила сумеет овладеть этим местом, она получит в своё распоряжение отличную базу для распространения влияния на окрестные земли.

Разбросанные наследники (общество +2)

Некогда эти руины были штаб-квартирой могущественного благородного дома, семейства волшебников или учёных, клана дварфов или другой сильной организации. С тех пор наследники рассеялись по миру, но владение, способное завладеть руинами и снова сделать их обитаемыми, может расположить к себе этих наследников, и получить выгоду от яростной преданности изгнанников, вернувшихся в некогда потерянный дом.

Славные мертвецы (мощь +2)

В этих руинах когда-то произошла грандиозная битва. В некоторых подобных сражениях были задействованы волшебные энергии или божественные силы, другие явились следствием яростной отваги и исключительной воинской доблести. Тени этих героических воинов продолжают в определённой степени присутствовать на поле боя, и их можно умиротворить с помощью правильных жертвоприношений и почитания их памяти. Владение, способное получить благословение подобных древних героев, получает незаметное на первый взгляд, но значительное преимущество в своих войнах.

Спрятанное сокровище (богатство +2)

В этих развалинах есть добыча, часто слишком громоздкая, чтобы представлять какой-то практический интерес для небольших групп грабителей или авантюристов. Огромные нефритовые колонны, массивные бронзовые двери, настенные панели из позолоченной меди и прочие подобные украшения слишком велики, чтобы их можно было легко унести, но они могут представлять ценность для владений, способных отрядить в руины достаточное количество рабочих.

Утерянные техники (богатство +2)

Изначальные обитатели этих руин владели уникальными техниками выплавки и обработки металлов, создания фарфора, медицины, агрокультуры или других прибыльных занятий. Многие из этих техник могут полагаться на механизмы или ресурсы, которые можно найти только в тех же руинах, и большинство требует существенных вложений в исследования и эксперименты, чтобы воспроизвести их. Владение, которое сможет овладеть такими техниками, может рассчитывать на серьёзную прибыль.

ПРЕПЯТСТВИЯ РУИН

Руины по своей природе представляют для начинающего правителя проблему. Они обычно привлекают диких зверей или изгоев, неспособных ужиться в цивилизованном обществе, и даже когда руины не кишат могущественными врагами, они обычно страдают от пагубного влияния и сверхъестественных напастей. Очистка и восстановление руин – настоящее испытание воли владельца, способное убить в процессе дюжины авантюристов.

к20	Препятствие	к20	Препятствие
1	Древнее проклятие	11	Чудовища
2	Разгневанные мертвецы	12	Наследники-убийцы
3	Бесплодные окрестности	13	Древние големы
4	Наследники-покорители	14	Сильные повреждения
5	Тёмные колдуны	15	Налётчики-гоблиноиды
6	Разрушительные обычаи	16	Зловещий культ
7	Оспариваемая собственность	17	Запретная земля
8	Изгнанный правитель	18	Существа из глубин
9	Налётчики-люди	19	Культ Бездны
10	Недоступное	20	Отродья Бездны

РЕСУРСЫ

Суровое пограничье мало что может предложить простым людям и обустроенным владениям, кроме относительного изобилия незанятой земли и невыработанных ресурсов. Хорошая древесина, залежи драгоценных металлов, меха, сохраняющие тепло зимой, и сады шелкопрядов, чтобы облегчить летнюю жару – всё это ждёт поселенцев, которые достаточно отважны для путешествия в неизведанное... При условии, конечно, что они смогут не дать соседям забрать всё это себе.

Ресурсы дают контролирующему их владению +2 *богатства*.

ТИПЫ РЕСУРСОВ

Ниже приведены идеи для разных типов ресурсов. Все приведённые примеры увеличивают богатство владения, однако нет причин, по которым колония художников-магов не может дать бонус к обществу, а наполненная спрятанным оружием dwarфов шахта не улучшит аспект мощи. Ведущий самостоятельно определяет свойства таких уникальных находок.

кЮ	Тип ресурса	кЮ	Тип ресурса
1	Богатое собирательство	6	Старая промышленность
2	Колдовские материалы	7	Тучные пастбища
3	Лечебные растения	8	Хорошая древесина
4	Плодородная земля	9	Хорошая охота
5	Полезные ископаемые	10	Хорошее рыболовство

Богатое собирательство (богатство +2)

Земля здесь богата различными съедобными растениями и дичью. Даже неуклюжий горожанин сможет добыть себе достаточно пропитания, чтобы выжить, а более опытные охотники-собиратели могут регулярно устраивать себе целые пиры. Такие места обычно привлекают к себе людей и гоблиноидов, сражающихся за обладание ими, а также диких хищников, охотящихся на богатую дичь.

Колдовские материалы (богатство +2)

Это место каким-то образом очень полезно для волшебников, некромантов и других последователей магических искусств. Это может быть геомантически обогащённая вода, камни или другие элементы ландшафта, либо какой-то ценный минерал или экстракт растения, крайне необходимый для колдовства. Это могут быть древние катакомбы, наполненные бесчисленными идеально сохранившимися трупами, которые может использовать некромант. Независимо от деталей, обычно в таких местах можно встретить уже обитающих там волшебников, весьма враждебных к чужакам.

Лечебные растения (богатство +2)

Очень немногие люди достаточно богаты, чтобы пользоваться волшебным лечением, остальным же приходится полагаться на лечебные травы. В этом месте те, кто знают, как ими пользоваться, могут в изобилии найти такие растения. Иногда их опасно собирать, или они привлекают зловещих или сверхъестественных существ, которые питаются их редкими цветами.

Плодородная земля (богатство +2)

Почва здесь необычайно плодородна и подходит для выращивания продовольственных посевов. Эффективному использованию этого ресурса может препятствовать проживание неподалёку группы враждебных кочевников, или наличие нескольких небольших фермерских деревень.

Полезные ископаемые (богатство +2)

Эта земля исключительно богата минералами, будь то огромное количество железа или жилы более редких, драгоценных металлов. Обустройство шахты потребует много усилий, знаний и воли жертвовать человеческими жизнями. Возможно, бывшие хозяева месторождения – дварфы, обустроили рядом своё обиталище, или его ревностно охраняют добытчики-люди.

Старая промышленность (богатство +2)

Когда-то это место было большим промышленным центром, в котором огромные индустриальные сооружения производили какой-то полезный ресурс. Это могли быть карьеры с тяжёлыми кранами и подъёмниками, плавильни дварфов с массивными механизмами для перемалывания руды, или даже мастерские, в которых безостановочно трудились ряды големов. Обычно местное оборудование слишком велико или слишком сильно интегрировано в окружающую обстановку, чтобы его можно было перенести, так что его использование зависит от наличия контроля над окрестностями.

Тучные пастбища (богатство +2)

Человек не может жить на одном хлебе, и эти пастбища способны прокормить множество скота. Изобилие еды привлекает коров, овец и другой скот, но также и достаточно больших существ, чтобы охотиться на них.

Хорошая древесина (богатство +2)

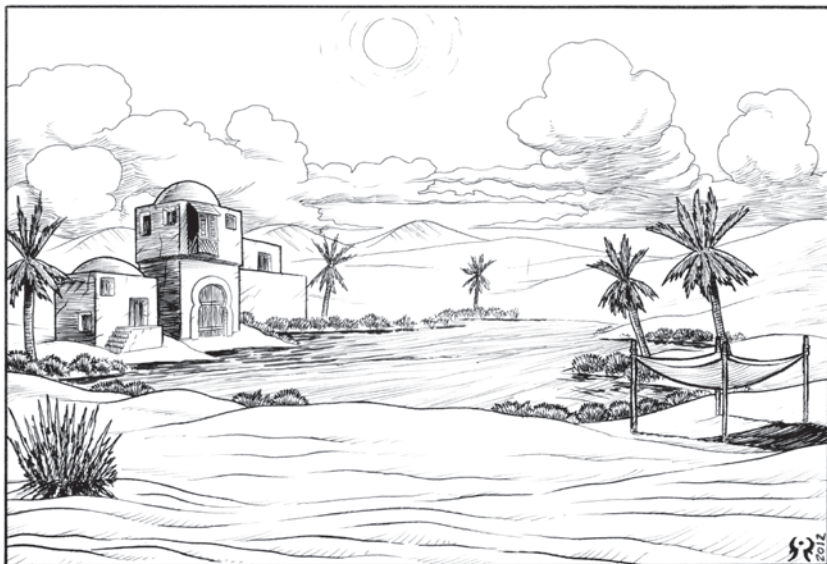
Высокие крепкие деревья нужны как для домов, так и для судов, и особенно востребованы они будут на островах или побережьях. Из тропической твёрдой древесины и мягких северных сосен вырезается огромное количество необходимых для выживания сообществ вещей, и контроль над вырубкой богатого участка древесины может привести соседей к открытому конфликту.

Хорошая охота (богатство +2)

В лесах кишит дичь, а на полях – скот. Такие места зачастую привлекают племена гоблиноидов или людей-кочевников, и бойня между претендентами на контроль за этими богатыми землями может быть куда более кровавой, чем простой забой скота.

Хорошее рыболовство (богатство +2)

Здесь кишат огромные косяки рыб, что делает это место обязательной остановкой для любой рыбацкой лодки. К сожалению, подобное богатство обычно привлекает водных чудовищ и пиратов, которые не упускают свой шанс захватить судно неудачливого рыбака вместе с уловом. Такие ресурсы часто концентрируются вокруг небольших рыбацких деревень.



ПРЕПЯТСТВИЯ РЕСУРСОВ

Если бы ресурс можно было спокойно занять, его бы уже кто-то занял. Богатые земли и ценные металлы привлекают активное внимание жадных и амбициозных существ, так что большинство ресурсов потребуют от владельца разобраться с этими проблемами прежде, чем пожинать плоды обладания ими.

Чтобы определить масштаб проблемы, если он не очевиден с первого взгляда, определите уровень препятствия броском к6+2. Полные описания препятствий и того, как их можно преодолеть, приведены в конце главы.

к20	Препятствие	к20	Препятствие
1	Плохой фэн-шуй	11	Чудовища
2	Плохая репутация	12	Нет рабочих
3	Заражённая земля	13	Непокорные местные
4	Алчные соседи	14	Возвращающаяся болезнь
5	Неудавшееся поселение	15	Древние големы
6	Наводнение	16	Налётчики-гоблиноиды
7	Суровые условия	17	Запретная земля
8	Опасный ресурс	18	Токсичный процесс
9	Налётчики-люди	19	Неразвитое
10	Недоступное	20	Пустые растраты

ЛОГОВА

Зловещие логова можно в изобилии встретить в любом необжитом пограничье. Это прибежища зла, руины, кишашие могущественными и коварными врагами, или лагеря безжалостных бандитов. В отлучии от руин, логова – это активные угрозы для окружающих поселений, регулярно высылающие налётчиков и грабителей за своей долей. Такие воры редко пытаются уничтожить целый посёлок, ибо даже при наличии достаточной силы они не видят причин лишать себя источника прибыли. Чтобы избавиться от них зачастую требуется группа храбрых авантюристов, готовых ликвидировать лидера или достаточное количество его прислужников. После того, как логово разбито, оно обычно превращается в простую точку на карте, хотя ведущий может решить, что в нём есть какая-то польза для покорителей.

ПРИРОДА ЛОГОВА

Какими бы отвратительными ни казались логова для окружающих поселений, это обычные остановки на пути авантюристов. В приведённом ниже списке можно найти двадцать часто встречающихся типов логов, и обзор разновидностей противников, которых там можно встретить. Для ведущих, которые пользуются правилами владений, там же приводятся идеи по поводу того, каких налётчиков может посылать логово, и какие силы могут потребоваться для его уничтожения. Авантюристы могут справиться с этим напрямую, устранив лидеров, но иногда владение располагает только грубой силой.

Налётчики логова – не самоубийцы, и даже безмозглые атакующие вряд ли будут слепо нападать на крепость. Если вы создаёте набег и рядом нет подходящего для него места, просто сделайте заметку об этом. В следующий раз, когда одно из близлежащих мест станет уязвимым для нападения, налётчики нанесут удар.

Как и всегда, отдельные логова различаются по опасности. Кем бы они ни были наполнены, их мощь должна быть достаточной, чтобы объяснить, почему близлежащие общины не стёрли их с лица земли имеющимися силами.

к20	Природа	к20	Природа
1	Аванпост изменников	11	Лагерь бандитов
2	Амбициозный полководец	12	Магические ворота
3	Безумный волшебник	13	Нашествие отродий Бездны
4	Гнездо чудовищ	14	Отколовшаяся группа
5	Дварфы-изгнанники	15	Племя гоблиноидов
6	Демонический повелитель	16	Проклятая земля
7	Древнее зло	17	Свирепые гуманоиды
8	Древний форт	18	Храм культа
9	Жестокие монахи	19	Цитадель воров
10	Злонамеренное кредо	20	Школа тёмного колдовства

Аванпост изменников

Это место когда-то было аванпостом могущественной региональной силы, изолированным и удалённым от помощи. С тех пор аванпост поднял мятеж и изменил своей исходной преданности. Некоторые из таких мятежников – не более чем организованные бандиты, стремящиеся лишь к более спокойной работе, чем сражения с настоящими солдатами и налётчиками гоблиноидов. Другие ведомы мужчинами и женщинами, мечтающими о завоеваниях.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 5+ логово посылает эквивалент *отряда лёгкой пехоты* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство изменников смогут выставить в свою защиту эквивалент 2 *отрядов лёгкой пехоты*, 1 *отряда лучников*, 1 *отряда тяжёлой пехоты* и 1 *отряда пикинёров*.



Амбициозный полководец

Какой-то вождь воинственного племени или капитан наёмников оценил окрестности и решил, что они созрели для нового хозяина. Какими бы силами он не располагал, его план – изгнать всех конкурентов, обычно в качестве первого шага для дальнейших завоеваний. Подобные планы неизбежно оканчиваются кровавыми провалами, но до этого в жертву амбициям приносятся бесчисленные количества невинных жителей.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 5+ логово посылает эквивалент *отряда лёгкой кавалерии* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство полководцев смогут выставить в свою защиту эквивалент *2 отрядов лёгкой кавалерии, 1 отряда конных лучников, 2 отряда тяжёлой кавалерии и 1 отряда пикинёров*.

Безумный волшебник

Некоторые волшебники не желают мириться с возникающими на их пути естественными препятствиями в постижении магических таинств. Такие аморальные исследователи колдовства готовы на всё ради очередного обрывка магической силы, и их исследования часто требуют постоянного потока жертв и награбленного добра. Другие волшебники просто злонамеренны по своей природе, и использование своих способностей ради личной выгоды не является для них чем-то выдающимся.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 6 логово посылает эквивалент *отряда боевых зверей* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство колдунов смогут выставить в свою защиту эквивалент *1 отряда боевых зверей, 1 некроманта, 1 боевого мага и 2 мёртвых легионов*.

Гнездо чудовищ

Данное логово – просто гнездо диких зверей или опасных чудовищ. Что-то в этом месте делает его идеальным для их размножения, и некоторые из них стали старше, сильнее и опаснее, чем обычные представители их вида. Разумные существа, способные приручать таких созданий, могут извлечь пользу, превратив их в боевых зверей для себя.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 6 логово посылает эквивалент *отряда боевых зверей* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство гнёзд смогут выставить в свою защиту эквивалент *2 отрядов боевых зверей*.

Дварфы-изгнанники

Этих дварфов изгнали из их кланов. Это могут быть мрачные бунтовщики из существующего клана, ненавидящие своих сородичей из-за непонятных обид и споров. Это может быть необузданная толпа душегубов, нарушителей клятв, братоубийц и прочих изгнанников из множества кланов, собравшихся вместе, чтобы стать новой семьёй. Но худшие из всех – дварфы-еретики, вернувшиеся к почитанию своей убитой богини в надежде милости в загробной жизни. Осколки призраков разгневанной богини можно умиловить только сложными ритуалами самоистязания и массовым порабощением.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 5+ логово посылает эквивалент *отряда воинов дварфов* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство изгнанников смогут выставить в свою защиту эквивалент *2 отрядов воинов дварфов, 2 отрядов арбалетчиков дварфов и 1 праведника*.

Демонический повелитель

Это логово управляется опытным дьяволопоклонником, или настоящим демоном. Смертные жрецы ада – холодные, расчётливые люди, которые совершают отвратительные жертвоприношения по воле своих хозяев, но всегда стараются вершить свои дела самым разумным и осмотрительным способом. Когда во главе логова встаёт настоящий демон, в их планах может появляться сверхъестественное коварство и проницательность. Подобные логова практически неизбежно впадают в оргастические припадки убийства и осквернения, когда демон не может справиться со своими естественными позывами.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 5+ логово посылает эквивалент *отряда культистов* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство полководцев смогут выставить в свою защиту эквивалент *2 отрядов храмовников, 1 жреца Ада и 3 отрядов культистов*.

Древнее зло

В этом логове таится что-то ужасное, и так было всегда. Подобное зло, как правило, весьма любит уединение и нападает только на оказавшихся поблизости чужаков и тех, кто вторгается в логово. Некоторые из таких существ выползают из глубин подземного мира, другие созданы в древности какими-то колдунами или безумными жрецами. Само логово тоже может быть чудовищем, чем-то разумным, таящим ненависть во тьме диких мест.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 5+ логово посылает эквивалент *мёртвого легиона* в набег на место неподалёку. Если этот легион не будет разбит, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, древнее зло сможет выставить в свою защиту эквивалент *3 мёртвых легионов, 1 отряда боевых зверей и 1 некроманта*.

Древний форт

Когда-то это место было горделивым замком или укреплённой цитаделью, но давным-давно сдалось упадку и запустению. Новые обитатели сделали из него базу для своих налётов, а их хозяин может считать себя таким свободным правителем окружающих терроризируемых деревень. Со временем эти претензии могут вылиться в действия.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 5+ логово посылает эквивалент *отряда лёгкой пехоты* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство лидеров смогут выставить в свою защиту эквивалент *3 отрядов лёгкой пехоты, 2 отрядов лучников, 2 презрад, 1 башни и 1 сержанта-ветерана*.

Жестокие монахи

Спокойные монастыри и храмы практикующих боевые искусства монахов обычно представляют из себя места мира, самосозерцания и смиренного труда. Однако не каждой секте этого достаточно, и некоторые алчные аббаты отвергают самодисциплину в пользу зловещих практик и декадентских слабостей. Такие монастыри, требующие дань и рабов за свои “благословения”, главным из которых можно считать отказ от убийства всех жителей – бич окружающих деревень.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 6 логово посылает эквивалент *отряда боевых монахов* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство аббатов смогут выставить в свою защиту эквивалент *4 отрядов боевых монахов, 1 боевого мага и 2 убийц*.

Злонамеренное кредо

Большинство кредо – сообществ эльфов – в основном безвредны для чужаков. Их эзотерическая философия и странные этические системы могут казаться другим вызывающими и непонятными, но большинство эльфийских сообществ миролюбивы, если их не провоцировать. Обитатели этого логова – другой случай. Их философия агрессивна по отношению к чужакам, возможно, рассматривая тех лишь как разновидность скота, топливо для каких-то безумных магических развлечений или неисправимых врагов эльфийского народа.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 6 логово посылает эквивалент *отряда эльфийских воинов* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство кредо смогут выставить в свою защиту эквивалент *2 отрядов эльфийских воинов, 2 отряда эльфийских лучников и 1 эльфийского боевого мага*.

Лагерь бандитов

Это логово – гнездо бандитов, головорезов и грабителей, мечты которых не простираются дальше следующей попойки или следующей женщины. Такие лагеря обычно находятся под предводительством главаря, хотя даже самым сильным головорезам зачастую приходится лавировать между многочисленными фракциями негодяев, чтобы удержаться на своём месте. Иногда у бандитов имеются связи с торговцами извне, которые согласны продавать им припасы и покупать награбленное добро.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 4+ логово посылает эквивалент *отряда бандитов* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство бандитов смогут выставить в свою защиту эквивалент *3 отрядов бандитов, 1 отряда лучников, 2 групп разведчиков и 1 убийцу*.

Магические врата

Трещины в стенах между мирами редки, но в этом месте что-то позволяет существам из других измерений проникать в обычный мир. Сквозь такие червоточины могут просачиваться обитатели Ада, тени из небесных сфер или создания из серой пустоты. Нередко врата ревностно охраняются культистами или волшебниками, заинтересованными в их могуществе.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 6 логово посылает эквивалент *мёртвого легиона* в набег на место неподалёку. Если легион не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство врат сможет выставить в свою защиту эквивалент *1 отряда боевых зверей, 1 боевого мага и 1 мёртвого легиона*.

Нашествие отродий Бездны

Бездна отметила это логово своим хаотичным прикосновением. Оно кишит безумными культистами с ужасающими порождениями сводящего с ума тумана. Если его не выжечь, оно, скорее всего, превратится в полноценные врата, через которые Бездна сможет действовать на окружающей территории, но пока что всё ограничивается появляющимися время от времени бесформенными ужасами и похищением неверных для чудовищных ритуалов. Все культы, кроме совсем обезумевших, будут стараться скрываться под личиной какой-то другой угрозы – ужас перед Бездной столь велик, что любого подобного места достаточно, чтобы самые заклятые враги заключили перемирие ради его уничтожения. Гоблиноиды сражаются против слуг Бездны с особым инстинктивным фанатизмом.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 5+ логово посылает эквивалент 3 отрядов пугал в набег на место неподалёку. Если отряды не будут побеждены, они уничтожат один актив, после чего будут распущены.

Если логово будет атаковано, большинство отродий смогут выставить в свою защиту эквивалент 5 отрядов пугал, 3 отрядов культистов, 1 отряда боевых зверей и 1 жреца Бездны.

Отколовшаяся группа

Эти мародёры раньше были членами большого населённого пункта, пока неудачный переворот, провалившаяся попытка узурпации, нетерпимая ересь или ожесточённая вражда не выгнала их в дикие места. Они лелеют яростную ненависть к своим старым недругам, и часто совершают налёты на них, даже если это неразумно с тактической точки зрения. Они могут мирно вести дела с незнакомцами, но любой намёк на симпатию к их старым врагам немедленно приведёт к насилию.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 5+ логово посылает эквивалент отряда лёгкой пехоты в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство изгнанников смогут выставить в свою защиту эквивалент 4 отрядов ополчения, 1 отряда лёгкой пехоты, 1 отряда тяжёлой пехоты и 1 сержанта-ветерана.

Племя гоблиноидов

В отличие от большинства племён гоблиноидов, это оказалось относительно оседлым, и превратило логово в свой постоянный лагерь. Некоторые племена могли даже построить грубые укрепления, а кто-то мог воспользоваться покинутыми строениями людей. Они могут добывать какие-то ценные для себя ресурсы, или просто считают, что проще организовывать набеги на установившиеся торговые маршруты, чем блуждать в поисках добычи по холмам и джунглям. В любом случае они вряд ли пустятся в дорогу без серьёзного пинка.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 4+ логово посылает эквивалент *отряда орков* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство гоблиноидов смогут выставить в свою защиту эквивалент *5 отрядов орков, 1 сержанта-ветерана и 1 ведьмы-жрицы*.

Проклятая земля

Это логово представляет собой кусок осквернённой земли, результат неудачного колдовства, божественных проклятий или исключительно гнусного фэн-шуя. Такая проклятая территория порождает странные растения и искажённых, наполненных жаждой убийства животных. В подобных ужасающих местах и сама земля может обладать притуплённым, полным ненависти сознанием.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 6 логово посылает эквивалент *неуспокоенной толпы* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство проклятых земель смогут выставить в свою защиту эквивалент *2 отрядов боевых зверей и 2 погонщиков зверей*.

Свирепые гуманоиды

Гоблиноиды – не единственные опасности пограничья. Каппа, враждебные люди-ящеры, тенгу, огры и прочие дикие народы обустраивают собственные лагеря и места встреч, и это логово – центр влияния одного из таких племён. Люди здесь считаются вкусной добавкой в котлы племени, а их товары зачастую лучше тех, что гуманоиды могут изготавливать самостоятельно.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 5+ логово посылает эквивалент *отряда воинов людей-ящеров* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство гуманоидов смогут выставить в свою защиту эквивалент *1 боевого отряда орков и 4 отрядов лёгкой пехоты гуманоидов*.

Храм культа

На просторах пограничья можно встретить религии из всех уголков павшего мира. Большинство из этих религий безобидны, слабы или и то, и другое разом. Однако в этом храме обитают другие верующие – жёсткие, безжалостные и фанатичные, убеждённые в том, что бог, которому здесь поклоняются, силён и скор на награды. Такое поклонение зачастую требует кровавых жертвоприношений, или жестокого вымогательства у окружающих поселений.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 5+ логово посылает эквивалент *отряда культистов* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство жрецов смогут выставить в свою защиту эквивалент *4 отрядов культистов, 2 праведников и 1 сержанта-ветерана*.

Цитадель воров

Обычные бандиты рыщут среди троп и торговых маршрутов. Эти же воры запустили свои щупальца в близлежащие города и посёлки. Они перемещают украденное добро туда, где его можно продать, не вызывая подозрений, и организуют подкуп доставляющих проблемы чиновников. Подобные цитадели, как правило, отлично укомплектованы собственными разбойниками и грабителями, так что чужаки могут ожидать к себе самого жестокого отношения.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 5+ логово посылает эквивалент *отряда бандитов* в набег на место неподалёку. Если отряд не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство цитаделей смогут выставить в свою защиту эквивалент *2 отрядов бандитов, 2 отряда рейнджеров и 2 убийц*.

Школа тёмного колдовства

Один страдающий манией величия маг – уже достаточно плохо, но в этом логове размещается целая их школа. Здесь можно найти до дюжины колдунов, вместе с их творениями и рабами. Такие волшебники, как правило, практикуют какие-то формы магии, запрещённые в более цивилизованных землях, либо пользуются особыми преимуществами фен-шуя этого места или его стратегическим положением. Их отношение к окружающим людям варьируется от случайных набегов до чувства, которое испытывает фермер к своему скоту.

Активы: каждый ход бросайте к6. На 6 логово посылает эквивалент *мёртвого легиона* в набег на место неподалёку. Если легион не будет побеждён, он уничтожит один актив, после чего будет распущен.

Если логово будет атаковано, большинство колдунов смогут выставить в свою защиту эквивалент *6 отрядов лёгкой пехоты, 3 боевых магов, 2 магов-хранителей и 1 некроманта*.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Препятствия – это осложнения и трудности, которые не позволяют владению полностью воспользоваться преимуществами места. Войско может свободно стоять в центре города, но, если население решительно настроено по-тихому изгнать их, усилия по управлению этим городом будут отнимать больше ресурсов, чем населённый пункт будет отдавать. Серьёзность препятствия измеряется его уровнем, который обычно генерируется броском к6+2, если ничего другого не приходит на ум.

В начале кампании у всех мест, кроме логов, будет своё препятствие. Предполагается, что владения, созданные до начала игры, каким-то образом примирились с местными осложнениями, и могут существовать с ними без лишних затрат. Однако чужакам, желающим покорить место, придётся разобраться с препятствием прежде, чем они смогут полноценно интегрировать его в своё владение.

Точно так же, различные события и коварные заговоры могут привести к возникновению на местах новых препятствий. Владелец места не потеряет при этом свой контроль над ним, но получит штраф к их значению мощи, богатства и общества, равные половине уровня препятствия с округлением вверх. Это значение может быть большим, нежели стоимость самого места – проблема начнёт высасывать ресурсы из соседних мест. В особо тяжёлых случаях владение может добровольно оставить место, пока не наберёт достаточно войск или агентов, чтобы справиться с неприятностями.

Устранить препятствие можно двумя способами. Во-первых, герои могут просто пойти и разобраться с проблемой. Могущественные правители-персонажи игроков могут решить проблему собственной силой и сообразительностью, или же персонажи ведущего могут нанять авантюристов чтобы помочь устранить возникшие сложности. В этом случае ведущий организует такую попытку как обычное приключение. В случае успеха препятствие будет устранено или ослаблено.

Во втором случае владение должно совершить действие *Устранить препятствие* во время своего хода. Это действие подразумевает отправку в проблемное место военных отрядов или персонажей поддержки, чтобы те разобрались с неприятностями. После этого владение должно пройти соответствующий проблеме спасбросок. *Сложность спасброска* равна 12 с бонусами от аспектов владения или навыков агента и штрафом в размере уровня препятствия. Если спасбросок успешен, уровень препятствия *уменьшается на 4*. Если спасбросок провален, отправленный против препятствия *актив получает одно очко дезорганизации* – им становится сложнее управлять. Все подробности этого процесса приведены в главе о управлении владениями.

Для решения проблемы необходимо отправлять подходящий для неё отряд. Пехота вряд ли окажется полезной в случае плохого фэн-шуя, как и чиновник

магистрата против набегов гоблиноидов. В приведённой ниже таблице указано, отряд какого типа требуется для разных типов спасбросков.

Отряды не того типа, но подходящего спасброска, могут попробовать решить проблему, но уровень препятствия при совершении спасброска в этом случае *удваивается*. Для отрядов не того типа и не того спасброска уровень препятствия *утраивается*.

Спасбросок	Тип отряда	Отряд
Беспорядки	Мощь	Стражники
Восстание	Мощь	Любой военный
Бедность	Богатство	Купец
Невежество	Богатство	Мудрец
Отчаянье	Общество	Пророк
Коррупция	Общество	Магистрат

ПЕРЕЧЕНЬ ПРЕПЯТСТВИЙ

Алчные соседи (мощь/беспорядки)

Местные просто не могут оставить своих соседей в покое. Некоторые просто жадные и заботятся только о том, чтобы забрать у других плоды их работы. Другие уверены, что забирают лишь свою законную долю, указывая на древние договорённости о дани или недавние преступления, требующие компенсации. Независимо от причины, у этих людей есть неприятная привычка грабить своих соседей. Если это препятствие выпало для ресурса, оно означает, что какое-то сообщество по соседству активно продвигает свои интересы в этом месте, и готово применить силу для его захвата.

Воры не организованы в какие-либо группы, так что более тщательная охрана со стороны местной стражи или пограничных патрулей больше всего поможет для предотвращения краж. Железный кулак военных отрядов – слишком грубый инструмент для подобных проблем, однако отдельным героям иногда удаётся найти зачинщиков и вдохновителей, стоящих за таким грабежом.

Буйные головорезы (мощь/беспорядки)

Местные жители совершенно недисциплинированы, любят драки, небрежное насилие над врагами и полностью игнорируют законные процедуры. Пока они не оставят свои привычки к враждебности и погромам, от них совершенно невозможно получить какую-либо пользу.

Обычные войска, вероятно, смогут их всех перебить, но, чтобы сделать таких людей достаточно мирными для практической деятельности, нужны соответственно обученные стражники и офицеры. Чтобы прижать местных боссов к ногтю и гарантировать, что деструктивная энергия этого места будет направлена в более продуктивное русло, необходима правильная смесь из подавляющей силы и разумной хитрости. Здесь может пригодиться и помощь авантюристов, которые способны оказать точечное воздействие на колеблющиеся умы.

Демагог (общество/отчаяние)

Местные жители попали под влияние пылкого демагога. Он проповедует какие-то жестокие или глупые догмы, делающие местных враждебными к чужакам или заставляющее их тратить все усилия на возвеличивание какого-то странного дела. Продуктивный труд заменяется собраниями, фестивалями и случайными погромами неверных.

Чтобы избавить местных от наваждения, им нужно представить новую, лучшую веру. Вероучения, более склонные к мирному сотрудничеству и продуктивному труду, должны преодолеть увещевания демагога, а местных жителей нужно аккуратно избавить от их заблуждений. Если же такая мягкость терпит неудачу или становится невозможной из-за местной враждебности, того же самого можно добиться с осторожной помощью со стороны авантюристов. Простое убийство демагога чаще всего делает из него мученика, однако расследование может обнаружить убедительные доказательства его лживости и продажности.

Древнее проклятие (богатство/невежество)

Эти руины страдают от древнего проклятия. Некоторые из них были наложены рассерженными пророками или колдунами, у которых были причины ненавидеть бывших обитателей, другие же являются результатом ярости умирающего правителя против тех, кто уничтожил его народ. Подобные проклятия малозаметны, но всепроникающи, и затрагивают всё, что находится рядом с руинами. Посевы гибнут, товар ломается или портится, население преследует отчаяние, а любым начинаниям сопутствует неудача. Особенно сильные проклятия могут даже накладывать штрафы на спасброски или броски атаки в зоне своего действия, или уменьшать значения боевого духа персонажей, вынужденных сражаться в тени полуразрушенных стен этих руин.

Герои могут снять проклятие, уничтожив или очистив предмет, или обстоятельства, являющиеся его основным элементом в обычном мире. Как правило, для этого нужно найти и захоронить останки правителя, сломать копье военачальника гоблиноидов, разрушившего руины, помочь дюжине потомков первоначальных обитателей руин, прожить в этом месте месяц, разбить покрытый засохшей кровью чёрный алтарь культа, некогда правившего городом, или предпринять какие-то другие действия, которые вырвут руины из объятий висящего над ними проклятия. Во многих случаях только самые образованные мудрецы смогут определить источник силы проклятия.

Древние големы (богатство/невежество)

Нынешние поколения поселенцев были не первыми обитателями пограничья – здесь можно найти бесчисленное множество неудавшихся колоний, дочеловеческих поселений и давно затерянных городов. В таких местах скрываются разнообразные древние големы. Часть из них – автоматы-рабочие, бездумно выполняющие давно забытые приказы, часть – автоматы-слуги, способные самостоятельно мыслить и преследовать собственную выгоду. Боевые големы терпеливо ждут хозяев, которые никогда не появятся, и ещё более странные создания, построенные давно исчезнувшими цивилизациями, способны превратить заросшую плантацию или заброшенную шахту в смертельную ловушку для любого чужака.

Иногда мудрецам удаётся разгадать правильную последовательность слов и колдовских жестов, чтобы взять под контроль давно покинутого голема или, по крайней мере, деактивировать его. Однако это опасная работа, и зачастую требуется помощь сильных героев для защиты мудреца во время особо деликатных ритуалов, или для поиска среди руин важной информации об исходных владельцах голема.

Разгневанные мертвецы (мощь/восстание)

Мертвецы этих руин в ярости. Иногда их духи разгневаны по определённой причине, например из-за того, что их тела не погребены и не оплаканы, или из-за своей ужасной смерти. Иногда разгневанные мертвецы спонтанно появляются по непонятной причине из-за странных волн неудачи. Наиболее частые источники подобной напасти – некроманты и прочие работающие со смертью колдуны.

Для очищения руин от этих ужасных созданий обычно требуется грубая сила. Однако некоторые из наиболее могущественных разновидностей нежити могут быть неуязвимы к обычному вооружению, заставляя потенциальных экзорцистов выставлять специально обученные и экипированные войска или нанимать опытных авантюристов, чтобы уничтожить стоящие за восставшими тёмные силы.

Бесплодные окрестности (богатство/нищета)

Возможно, когда-то здесь были богатые посевы и избыток ресурсов, но теперь эти дни давно в прошлом. Земля в округе каменистая, засушливая или неплодородная по какой-то другой причине. Вырастить на ней что-то крайне сложно, и для поддержки существования этого места имеется очень мало ресурсов. Люди устали от тяжёлой жизни, и почти всё время посвящают попыткам выжить в этих несчастных землях.

Достаточные вложения в систему ирригации, новые сорта посевных растений и адаптацию местной промышленности под использование немногочисленных имеющихся ресурсов, могут поднять это место из глубин нищеты. Во многих случаях решение очевидно для местных жителей, но ни у кого из них нет достаточных средств, чтобы инвестировать в новую инфраструктуру. Иногда возникает нужда в авантюристах, чтобы обеспечить безопасность во время работ, отогнать голодных бандитов или местных воришек, пока место не сможет само защитить своё новообретённое богатство.

Возвращающаяся болезнь (богатство/невежество)

Из-за дурного воздуха, воды или геомантических аномалий это место склонно к мору и лихорадке. Возможно, здесь расположен храм бога болезней, и его последователи усердно культивируют заразу, которая никогда не касается правверных. Может быть, руины или шумные поляны джунглей населяют чумные духи, и их послания наполняют местных жителей болезнью и муками.

Чаще всего в такой ситуации нужен мудрец, чтобы установить источник болезни и определить необходимые действия для его очищения. Мудрые аргументы могут убедить менее фанатичных воздержаться от поклонения богу болезней или позывам чумных духов, а разумная медицинская помощь сможет сломать цикл хворей, отравляющих это место. В случае мест, в которых действуют более активные последователи болезней, для удаления этой раковой опухоли может понадобиться помощь клинков авантюристов.

Запретная земля (богатство/невежество)

Эта земля под запретом для простых людей. Возможно, их отвало сюда ходить древнее проклятье, недавняя катастрофа или жёсткие пророчества местного религиозного лидера. Независимо от причины, ни один из местных рабочих не отважится здесь жить, и добыча здешнего ресурса будет невозможна, пока их не убедить в том, что земля больше не является запретной.

С подобными проблемами лучше всего справляются мудрецы, умеющие уговаривать народ и проводить сложные и эффектные ритуалы, чтобы убедить людей, что порча была полностью очищена. Вместе с подобными мерами иногда нанимают и авантюристов, чтобы быть уверенными, что в окрестностях нет никаких осязаемых угроз, затаившихся в ожидании чужаков.

Заражённая земля (богатство/нищета)

Земля здесь отравлена солью из-за плохой ирригации, или естественными токсинами, присутствующими в местной почве, или вредным магическим влиянием. Посевы чахлые и редкие, в некоторых местах обитатели страдают от постоянного кашля, сочащихся нарывов, покраснения глаз или пугающих колдовских мутаций. Местные давно бы переехали, но проклятая земля удерживает бандитов и грабителей на расстоянии, обеспечивая определённую защиту.

Исцеление отравленной земли – дорогое предприятие, обычно требующее сложной ирригационной системы, геомантических монументов, завоза удобрений и новых способов обработки продуктов. Иногда требуется помощь героев, чтобы истребить какое-нибудь чудовище, отравляющее землю своим дыханием и экскрементами, или уничтожить давно погребённое зло, гноящееся в глубине заболоченных полей простого фермера.

Зловещий культ (общество/коррупция)

Это место находится под контролем гнусной группы членов культа, связанного с каким-то кровавым божеством или враждебным сверхъестественным созданием. Может быть, культурные остатки какой-то давно забытой веры привели к формированию жестокой секты. Культ может не быть частью публичной жизни в окрестностях, но все знают, что именно он по-настоящему всем здесь управляет, и за любое сопротивление его воле придётся заплатить кровью или ужасными болезнями.

Чтобы выжечь такую духовную инфекцию, магистраты могут воспользоваться теми же техниками, которыми пользуются для искоренения культов Бездны, но у некоторых культов имеются слишком могущественные жрецы или покровители, способные навязать свою волю обычному государственному чиновнику. В подобных случаях приходится призывать на помощь авантюристов, чтобы отрубить змее голову перед тем, как будет освобождено всё место.

Изгнанный правитель (мощь/восстание)

Даже правителям и вельможам приходится отвечать за некоторые преступления, слишком ужасные, чтобы прикрыть их своим статусом. Подобные изгнанники практически всегда таят какую-нибудь жгучую обиду на свой бывший дом, разъярённые несправедливым лишением их законных земель и титулов из-за какого-то незначительного проступка. Как правило, у них остаётся некоторое количество верных подручных и слуг, и, возможно, негласная поддержка дома из-за старых долгов или ожидания новых. Многие собирают под своим знаменем бандитов и прочее отребье в надежде вернуть свой бывший дом силой.

Как правило, существенная военная сила может разбить таких амбициозных узурпаторов, хотя в этом случае есть риск удара в спину со стороны партизан, верных старому режиму. Зачастую владения предпочитают адресное воздействие, отправляя авантюристов устранить и тех, кто поддерживает старого правителя, и его режим. Конечно, иногда авантюристы узнают, что изгнание было не столь оправдано, как заявляют нынешние правители.

Исключительная бедность (богатство/нищета)

В пограничье немного людей, богатых в общепринятом смысле. Даже людям, сидящим на горах золотых слитков и шкур редких животных, приходится мириться с грубой едой, примитивным жильём и полной опасностей жизнью. Тем не менее, большинство поселений способны предоставить приемлемые условия жизни тем, кто обладает руками для упорной работы и некоторым количеством удачи. Местам, живущим в условиях исключительной бедности, повезло гораздо меньше. Из-за жестоких поборов далёких правителей, хищений местных чиновников или крайней неплодородности почвы, местным жителям не всегда удаётся даже просто добыть еды.

Иногда можно найти опытных торговцев или фермеров, способных облегчить участь жителей с помощью новой инфраструктуры и инструментов, которые помогут увеличить производительность труда. Если эти чужаки сами сумеют пережить угрозы, которые привели к нищете, их технологии могут превратить голую пустыню в процветающий город. Иногда, однако, требуется помощь авантюристов – например, чтобы разобраться с силами, грабящими поселение.

Классовая ненависть (общество/отчаяние)

Бедные ненавидят богатых, богатые ненавидят бедных, фермеры ненавидят животноводов, а животноводы – фермеров. Это место наполнено жестокими конфликтами и взаимной неприязнью, и как минимум два основных класса местных жителей на дух не переносят друг друга. В некоторых случаях можно явно видеть добродетели той или иной стороны, но глубочайшая неприязнь гарантирует, что любое обычное правосудие мгновенно выльется в дикое сведение счётов и жестокие репрессии. Большинство подобных мест

живёт в напряжённом равновесии, пока одна из сторон не одержит верх, и бесконтрольное насилие не поставит в противостоянии кровавую точку.

Чтобы залечить раны общества необходима огромная харизма и дипломатические способности. Лишь тот, кто способен напомнить о старых связях и сгладить свежие обиды, может надеяться свести озлобленные фракции вместе. Однако временами встречаются те, кто не способен прислушаться к голосу разума, и их приходится успокаивать более решительными методами. Иногда же корень проблемы лежит в споре, который может разрешить сила отважных и беспристрастных героев.

Ксенофобия (мощь/беспорядки)

Местные ненавидят любых чужаков. Города будут стараться иметь дела только с деревнями и торговыми посёлками с той же культурой или этническим населением, а посёлки могут высокомерно дистанцироваться от торговли с “низшими иностранными городами”. Большинство таких поселений существенно беднее других похожего размера, поскольку разрешают торговлю только с “правильными” купцами. “Неправильных” чужаков редко пускают за городские стены, и даже в этом случае они ограничены определёнными “кварталами для чужаков”. Пока эта ксенофобия не будет преодолена, город бесполезен для владения, состоящего из разнообразных народов.

Глубоко укоренившуюся неприязнь нельзя победить быстро, но её можно сгладить бдительными стражниками, поддерживающими одинаковые для всех законы. Местные могут питать отвращение к чужакам, но их можно убедить честно вести с теми дела. Некоторые не могут перебороть свою жгучую ненависть, и в таких случаях могут понадобиться авантюристы, которые успокоят важные горячие головы тем или иным способом.

Куль Бездны (мощь/беспорядки)

Несмотря на всеобщее отвращение к Бездне и её слугам, пограничье достаточно редко заселено, чтобы здесь и там возникали места поклонения Бездне и порталы, сквозь которые сводящий с ума хаос мог расширять своё кошмарное влияние. Это место страдает от достаточно развитого культа Бездны, жрецы которого становятся близки к тому, чтобы открыть путь для потока её отродий. Местные могут ненавидеть культ всей душой, но бессильны что-то с ним сделать.

Для таких случаев лучшим решением являются стражники, обученные находить скрытые связи между ячейками культа и достаточно вооружённые, чтобы разобраться с обычной толпой полубезумных почитателей Бездны. Иногда их сил может не хватить против жрецов культа, и в таких случаях на помощь призывают авантюристов, чтобы помочь устранить сумасшедшего ересиарха.

Наводнение (богатство/нищета)

В жарком климате реки могут переполниться из-за муссона, а в более холодных таяние снега в горах может превратить скромные ручейки в ревущие потоки. В этом месте часто бывают сезонные наводнения, и воды слишком непредсказуемы и непокорны для сельского хозяйства. Местные жители могут оставаться в этом месте просто потому, что никто из чужаков не доставляет им здесь проблем, или из-за того, что для какой-то важной продукции в больших количествах требуется свежая вода.

Купцы или инженеры иногда могут устроить строительство каналов и дамб, чтобы защитить местные поля и развернуть потоки в более безопасном направлении. Однако подобное масштабное строительство зачастую тревожит различных существ, со многими из которых лучше разобраться до того, как они съедят слишком много рабочих. Иногда в ходе таких работ обнаруживаются давно погребённые древние строения, которые грозят неприятностями, если герои их вовремя не очистят и не обезвредят.

Наёмники (общество/коррупция)

Местные жители – бесчестный, любящий наёмничество народ, не держащий обещаний и заинтересованный лишь в быстрой прибыли. Они следуют договорённостям ровно до тех пор, пока это для них выгодно, и ни мгновением дольше. Возможно, друг другу местные жители доверяют больше, но чужаки рассматриваются ими исключительно как овцы для стрижки. Хорошее предложение от конкурента заставит их сменить сторону в мгновение ока.

Когда в обществе столь широко преобладает такое беспринципное наёмничество, необходима твёрдая рука магистрата, чтобы установить более строгие порядки. Даже если местные не пожелают принять ценность соблюдения клятвы, им можно объяснить, что предательство гораздо менее прибыльно, чем им кажется. Некоторым из таких магистратов может понадобиться помощь авантюристов, чтобы воздать по заслугам какому-нибудь влиятельному предателю или защитить жителей, принявших сторону владения перед лицом местных угроз.

Налётчики-гоблиноиды (мощь/восстание)

Благодаря своей выносливости и отличному знанию местности, дикие племена гоблиноидов могут проникать глубоко в заселённые людьми земли. Каждый гоблиноид, достаточно взрослый, чтобы держать кинжал – опасный боец, горящий ненавистью к чужакам и их поселениям. Некоторые из них собираются вокруг древних руин, защищая их, как владения предков или важные ритуальные места. Какой бы ни была причина, это место страдает от упорных неослабевающих налётов гоблиноидов, которых не удаётся изгнать обычными методами.

Чтобы справиться с такими налётчиками, нужна обнажённая сталь – хорошо обученные солдаты лучше всего подходят для борьбы с подобными вторжениями. Сражения с гоблиноидами в пограничье всегда были кровавым занятием, в котором никто не просит пощады. Если племя решает не отступать ни на шаг, операция превращается в бесконечное кровопролитие, с клинками в безлунной ночи и засадами на каждой лесной поляне. Иногда требуется и помощь авантюристов, способных сломать хребет сопротивлению, выследив и уничтожив вождя или ведьму-жрицу.

Налётчики-люди (мощь/беспорядки)

Гоблиноиды и дикие звери – не единственные опасности пограничья. Люди страдают от представителей своего собственного народа – бессердечных бандитов и налётчиков, кочующих от поселения к поселению, чтобы извлечь из них от честно нажитого добра. Это не солдаты или покорители, готовые сражаться с ополчением или бросить вызов местному правителю – это просто воры и грабители, наносящие удар только там, где сопротивление слабо, а собственность доступна для их заграбуживающих лап.

Обычные войска плохо пригодны для борьбы с подобными скрытными налётчиками. Гораздо более эффективны хорошо обученные стражники, способные раскрыть местные сети поддержки и скупщиков краденного, и достаточно дисциплинированные, чтобы при столкновении с бандитами шансы были не в пользу последних. Когда речь заходит о наиболее грязной работе, всегда можно найти группу авантюристов, готовых принести на блюде голову главаря бандитов и его приближённых.

Наследники-покорители (мощь/восстание)

В этих руинах до сих пор проживают остатки как минимум одной фракции первоначальных обитателей, и у них имеются амбициозные планы установить контроль над окрестными сообществами. Возможно, до недавнего времени они были заперты древними оберегами, грызли друг с другом или были ограничены по какой-то другой причине, но теперь эффективно пользоваться руинами невозможно, пока мечты этих маньяков не будут разрушены.

С большинством подобных покорителей отлично справляется холодная сталь, и военные силы, отправленные на зачистку руин, могут помочь в данной ситуации. Однако в руинах можно потерять значительную часть войск в узких коридорах, засадах и множестве коварных игр, в которые с нападающими могут играть местные силы, так что иногда в дело приходится вступать авантюристам. Они могут расправиться с наиболее важными противниками до того, как войска подойдут и зачистят остатки.

Наследники-убийцы (мощь/восстание)

Эти руины не совсем покинуты – в них скрываются жалкие остатки бывших владельцев. Некоторые из них сумели сохранить культуру и утончённость своего прошлого, влача непростое существование в пыли и обломках. Иные совершенно одичали, собирая всё ценное с почтенных мертвецов. Однако в любом случае эти наследники хранят в душе жгучую ненависть к внешнему миру, и встречают любого чужака на своей территории яростным насилием.

Обычно для того, чтобы изгнать их из своего древнего дома, требуется военная сила, с неизбежными играми в кошки-мышки и жестокими схватками в узких тоннелях. Особенно сложные и разветвлённые сети тоннелей могут стоить нападающим целых отрядов тренированных солдат. В таких стеснённых условиях многие военачальники предпочитают получить разведывательную информацию и проредить ряды противника, прежде чем пускать в дело более ценный войска.

Недоступное (богатство/нищета)

Крепкие и ловкие путешественники могут добраться до этого места, но для повозок и лодок оно недоступно. Место может располагаться на вершине высокой горы, быть погребено глубоко внутри заброшенной шахты или пещеры, или стоять посреди полного удушающих испарений болота. Как бы то ни было, несмотря на то, что отдельные путешественники могут сюда добраться, сколь-нибудь существенная торговля с этим местом практически невозможна, что лишает местных жителей богатств внешнего мира.

Торговцы могут смягчить эту ситуацию, построив дороги, прорыв каналы и проложив маршруты через бездорожье. Однако не все сообщества хотят быть доступными, и иногда местных правителей вполне устраивает ситуация, когда чужаки не могут до них добраться большими силами. Временами в таких случаях необходима помощь авантюристов, которые могли бы “убедить” лидеров в необходимости сотрудничества. Даже если правители желают сотрудничать, при прокладывании дорог всегда можно встретить серьёзные угрозы, и логова монстров лучше расчистить заранее.

Нет рабочих (богатство/нищета)

Этот ресурс может быть крайне полезен для владения, которому он принадлежит, однако есть небольшая проблема – полное отсутствие рабочей силы. Возможно, ресурс добывали в далёком прошлом и с тех пор забросили, или он был найден совсем недавно и ещё не привлёк обитателей. Независимо от причины, от него нет никакого проку, пока не появятся способные работать с ним люди.

Торговцы, как правило, могут устроить доставку рабочей силы из более цивилизованных поселений, людей без земли или навыков, стремящихся к лучшей жизни. Однако удержать их может быть непростой задачей, если не очистить окрестности от жутких чудовищ и безжалостных головорезов.

Зачастую для этих целей можно привлечь авантюристов – они могут обеспечить безопасность поселения, пока сообщество не обретёт способность защищаться самостоятельно.

Неудавшееся поселение (богатство/нищета)

Когда-то здесь была деревня или другое поселение, но какая-то катастрофа или неудачный сезон заставили местных бежать в более гостеприимные земли. Это место по-прежнему пригодно для жизни, если найдётся кто-то, желающий взять на себя расходы по переселению колонистов и обеспечению их припасами на первое время.

Лучше всего с повторной колонизацией справляются купцы и торговцы землёй, и большинство из них достаточно сообразительны, чтобы помочь переселенцам прожить достаточно долго, и превратить свои усилия в прибыль. Однако иногда причина, по которой старые обитатели бежали, может возникнуть снова, и тогда понадобится помощь авантюристов, способных разобраться с проблемой, прежде чем она опустошит и новое поселение.

Непокорные местные (мощь/беспорядки)

В каждом захваченном поселении, в каждом городе, переходящем под власть нового хозяина, найдётся своя доля бунтарей, недовольных новыми правителями и готовых нанести удар, когда те ослабят бдительность. В этом поселении, однако, всё гораздо серьёзнее. Из-за старой вражды, неистребимого чувства превосходства или яростного стремления к независимости, местными совершенно невозможно управлять, пока они не будут приведены к покорности. Даже после покорения или аннексии они причиняют столько неприятностей своим новым хозяевам, что никакой пользы от них получить невозможно.

Польза обычных военных сил в таких ситуациях весьма ограничена, поскольку среднестатистический пикиёр или арбалетчик совершенно не подготовлен к поискам лидеров бунтарей среди мрачных прохожих. Если нужно более сложное решение, нежели огромная гора трупов, необходимо использовать специально обученных стражников, чтобы вычислить лидеров и схватить агитаторов. С этим отлично справляются авантюристы, у которых зачастую имеется богатый опыт выслеживания опасных людей, не желающих быть найденными.

Неразвитое (богатство/нищета)

Это место удалено от цивилизации и лишено каких-либо необходимых инструментов для добычи полезных ресурсов. Всё необходимое чтобы собирать растения, копать землю и ловить рыбу должно быть изготовлено где-то ещё и привезено по несуществующим дорогам и опасным тропам. Пока кто-то не озаботится организацией нормальной инфраструктуры, это место бесполезно для своего владельца.

Купцы и инженеры, как правило, могут справиться с этой проблемой, если не случится какая-нибудь неприятность. Учитывая ценность ресурса, весьма вероятно, что существует какая-то опасность или проблема, которая не позволила другим воспользоваться этим местом, и зачастую для решения подобных осложнений привлекают авантюристов.

Опасный ресурс (богатство/невежество)

В этом месте имеется какой-то ценный природный ресурс, но собирать его крайне опасно. Шахты могут быть вырыты в виде опасного лабиринта узких тоннелей, ловцы жемчуга могут сталкиваться со злобными морскими существами, а лесорубы – рисковать разгневать лесных духов. Некоторые ресурсы даже могут быть ядовиты или прокляты. Пока эта опасность сохраняется, лишь самые безрассудные или отчаявшиеся рискнут заниматься сбором ресурса.

Достаточно мудрый советник может найти способы ограничить риск, выработав новые техники и инструменты для сбора и обработки. Однако даже самому компетентному мудрецу требуется время и место, чтобы реализовать свои планы, и помощь группы авантюристов может пригодиться кстати, чтобы отогнать опасность на достаточное время.

Оспариваемая собственность (мощь/восстание)

Один или несколько соседних военачальников, вождей или сообществ считают это место своим, а их соперники или местные жители отвечают силой. Будучи либо слишком слабыми, либо не слишком заинтересованными, претенденты не начинают полноценную войну, но постоянные налёты и спонсируемый бандитизм делают жизнь местных весьма суровой.

Сильное военное присутствие может убедить внешние силы отказаться от своих притязаний, при условии, что войска сумеют пережить постоянную вереницу мелких стычек и партизанских налётов. Если эта опция недоступна, авантюристы могут выступить в качестве дипломатических посланников, направленных для разрешения конфликта, или военных лидеров, способных превратить местных жителей в способную защитить себя силу.

Отродья Бездны (мощь/восстание)

Куль стал достаточно силён, чтобы открыть дорогу для чудовищ Бездны. Врата могут быть открыты до сих пор, или, возможно, они захлопнулись после того, как выплюнули волну бесформенных ужасов. В любом случае, отродья Бездны достаточно сильны и многочисленны, чтобы поглотить любое обычное поселение или лагерь рабочих. Это место непригодно для обитания и должно быть очищено.

В подобных случаях чаще всего используются военные силы, хотя цена, которую придётся заплатить за победу, может быть ужасающей. У большинства солдат достаточно рвения, чтобы сражаться с этими чудовищами, но способности отродий зачастую превосходят силы обычных войск. Авантюристов часто привлекают в подобных ситуациях, чтобы устранить лидеров нашествия и переломить ход противостояния в пользу людей.

Плохая репутация (общество/коррупция)

Это место для его соседей олицетворяет собой алчных чиновников, вороватых торговцев, злобных крестьян, ненасытных магистратов и прочие ужасные традиции. Никто не желает торговать с ним больше необходимого минимума, а местных жителей считают лишь на волосок лучше простых бандитов. В некоторых случаях эта репутация абсолютно заслужена, и местные обитатели действительно представляют собой полных негодяев, какими их представляют окружающие. Иногда же неприязнь является эхом какой-то древней ссоры или застарелой ненавистью.

Иногда эффективные магистраты могут сломать хребет самой серьёзной коррупции в подобном месте, очистив местное правительство от воров и продажных чиновников, и восстановив хотя бы какое-то подобие справедливости. Даже если репутация места незаслуженна, присутствие магистрата может убедить соседей в том, что порок был наконец-то усмирён праведной рукой. В тех случаях, когда магистрат имеет шансы не прожить достаточно долго, чтобы изменить ситуацию, на помощь может прийти группа героев, которая избавится от наиболее проблемных элементов.

Плохой фэн-шуй (богатство/невежество)

Возможно, геомант, составлявший исходный план этого места, был некомпетентен, или волны магической энергии сместились со времён его основания. Независимо от причины, земля здесь поражена участками неудач и необъяснимых зловещих. Рабочие и фермеры страдают от внезапных нападений и неожиданных болезней, и складывается ощущение, что ничего хорошего в этом месте не задерживается надолго. Большинство местных жителей давно бы переехало, если бы все остальные варианты поблизости не были ещё хуже, так что им приходится терпеливо переносить свои зловещие.

Опытные мудрецы и геоманты могут определить правильное расположение новых фонтанов, монументов и строений, чтобы перенаправить местные потоки энергий и избавиться от неудач... конечно, если их магические расчёты не приведут к внезапному возникновению ещё худшего эффекта. В других случаях с устранением причины зловещих может помочь группа авантюристов, например, уничтожив враждебное сверхъестественное существо или обнаружив волшебный артефакт, который испортил местную удачу.

Повсеместный голод (богатство/нищета)

Местные часто страдают от голода, и у многих из них можно увидеть отчётливые следы недоедания. Возможно, окружающие земли крайне бедны, или же в поселении просто слишком много людей. Если бы земля была по-настоящему бесплодной, жители просто переселились бы в другое место, но урожаяв как раз достаточно, чтобы поддерживать жизнь для большинства из них – и одновременно делать слишком слабыми и испуганными для переезда. Также в этом месте может быть в достатке какого-то другого ценного ресурса, который заставляет местных мириться с голодом.

Для того, чтобы увеличить урожаи или организовать переселение лишних жителей, необходимы опытные торговцы или инженеры. Если не обеспечить жёсткое наблюдение за этим процессом, то подобные жесты доброй воли могут быть монополизированы местными элитами ради прибыли. Как правило, авантюристы являют собой достаточно незаинтересованную сторону, чтобы следить за доступом к новообретённым продовольственным ресурсам.

Подорванный дух (общество/отчаяние)

Местные живут в состоянии безнадежного упадка. Они так долго страдали от нищеты, тирании и неудач, что больше не могут вообразить лучшей доли. Их жизни полны суровыми лишениями, а многие добрые и бескорыстные порывы оказались растоптаны жестокостью их ситуации. Они не мечтают о лучшей жизни и все их надежды – лишь о ещё одном дне существования. Возможности, открывающиеся перед ними, зачастую игнорируются из-за чувства совершенной безнадежности.

Для таких сообществ необходимо новое пламя, которое осветило бы им путь, кто-то, способный вдохновить мечты о лучшей жизни. Самые распространённые факелonosцы в подобных ситуациях – энергичные религиозные лидеры, однако и обычные авантюристы иногда способны встряхнуть отчаявшееся население своими подвигами в борьбе против угнетателей или в поисках новых богатств для неимущих.

Продажные лидеры (общество/коррупция)

Местное правительство ужасно коррумпировано. Любые мысли о долге и обязательствах были заброшены в пользу алчности и удовлетворения властью. Ничего не получится сделать без услуги или взятки одному из местных лидеров. Лидеры предпочитают быть неоспоримыми правителями бедного места, а не добросовестными слугами богатого.

Строгий магистрат с существенной поддержкой иногда может очистить такое место от продажных хозяев, и гарантировать, что их преемники не падут жертвами тех же грехов. Однако подобные системы отлично умеют встраивать в себя тех, кто хочет их реформировать, и многие магистраты забывали о своих принципах, попробовав на вкус удовольствия бесконтрольной алчности. Иногда для того, чтобы распутать узел лжи и взяток, требуется помощь авантюристов, поскольку в этом случае у лидеров будет меньше шансов распознать угрозу для себя, пока не станет слишком поздно.

Пустые растраты (богатство/невежество)

Что-то впустую растрчивает большинство доступного в этом месте ресурса. Возможно, рисовые поля полны болотными крокодилами, чудовища питаются ценными цветами, или мрачные местные жители усердно собирают драгоценные материалы, чтобы принести их в жертву странным богам или мстительным духам. Получаемые остатки будут слишком незначительны, пока не будет остановлены растраты.

Мудрецы наиболее полезны для определения зверей или феноменов, ответственных за убытки, и разработки способов противодействия им. Они могут создать непреодолимые изгороди от крокодилов, найти логова, в которых размножаются чудовища, и убедить местных, что другие, гораздо более дешёвые жертвоприношения точно так же нравятся богам. Иногда для того, чтобы привести эти планы в исполнение, требуется несколько больше энергии, чем есть у мудрецов, и в подобных случаях может понадобиться помощь авантюристов.

Разобщённость (общество/отчаяние)

Сообщество обратилось само против себя, его семьи и фракции превратились во враждебные подозрительные лагеря. К подобной разобщённости может привести как великое богатство, так и большие неудачи – либо дележ свалившегося на сообщество куша, либо безжалостная нужда в скудных ресурсах, необходимых для выживания. Различные группы недостаточно доверяют друг другу, чтобы объединить усилия в стремлении к чему-то лучшему, а старые обиды служат поводом поддерживать это недоверие.

Чтобы развеять взаимную враждебность и вдохнуть в местных жителей мечту о лучшей жизни, которую можно достигнуть совместными усилиями, понадобятся ораторы и лидеры. Для достижения мирного решения наилучшими инструментами являются терпение и дипломатия, хотя иногда могут пригодиться и авантюристы, способные найти корень разобщающих жителей проблем. В отсутствие деспотичного тирана или сеющего хаос чудовища, возможно и у местных появится настроение и возможности подумать о чём-то ещё, кроме простого выживания.

Разрушительные обычаи (богатство/невежество)

На протяжении бесчисленных поколений местные жители упрямо следуют обычаям и традициям, в долгосрочной перспективе разрушительным для их достатка. Возможно, они каждый год приносят чрезмерно обильные жертвы какому-то божеству предков, или женщин калечат в детском возрасте, чтобы показать богатство их семьи, которая может позволить себе потерять рабочие руки, или части населения запрещено заниматься полезной работой. Когда-то давно все эти обычаи могли основываться на чём-то действительно важном и необходимом, но теперь они просто делают людей слабыми и бедными.

Для победы над заблуждениями потребуется представить убедительные доказательства того, что эти традиции не являются необходимыми и неотъемлемыми элементами для местной культуры, и что избавление от них приведёт к процветанию. На свою сторону потребуется привлечь наиболее влиятельные семьи этого места, и иногда лучше всего с этой задачей могут справиться авантюристы, оказывающие разнообразные услуги напрямую.

Сильные повреждения (богатство/нищета)

В прошлом с этим местом случилось что-то ужасное, и руины по-прежнему несут на себе шрамы старых разрушений. Большинство руин либо достаточно сохранны, либо достаточно открыты, чтобы их можно было исследовать или разграбить, но эти были запечатаны каким-то катаклизмом. Поваленные стена, вздыбленная земля, сгоревшие строения, затопленные тоннели и сотня других препятствий – всё это может превратить место в бесполезную грудку хлама, пока его не починят и не расчистят для начала настоящих раскопок.

Чтобы следить за непростой работой по очистке места и открытию его для эксплуатации, необходимы купцы. В процессе расчистки, как правило, обнаруживается значительное количество всевозможного погребённого зла. Зачастую это требует помощи авантюристов, которым приходится обеспечивать безопасность рабочих.

Суровые условия (богатство/нищета)

Земли вокруг этого места необычайно суровы. Лавины в горах, плохая вода из родников, удушливые испарения болот, ужасные бури, приходящие с проклятых холмов – независимо от деталей, это место крайне негостеприимно к любым своим обитателям. Здесь можно жить, но эта жизнь вряд ли будет чем-то большим, чем простое выживание.

Умелый купец или инженер иногда может обустроить инфраструктуру, которая позволит смягчить влияние жёстких условий. Местных жителей можно поселить в дома, специально предназначенные для сурового климата, а в опасной местности можно проложить дороги и террасы. Однако иногда в суровых условиях присутствуют враждебные люди или животные, и в этих случаях может понадобиться помощь отважных героев и их клинков.

Существа из глубин (мощь/беспорядки)

Земля здесь пронизана тоннелями и пещерами, и там, куда не достигает свет солнца, затаились в ожидании голодные создания. Чудовища размножаются в тёмных закоулках и выползают наверх при свете луны, чтобы убивать скот и неосторожных путников. Эти звери, как правило – дикие существа без каких-то серьёзных мыслей, но некоторые достаточно разумны, чтобы относиться к местным людям, как к скоту. Тех, кто ведёт себя тихо и послушно, забирают нечасто, а тех, кто пытается сопротивляться или бежать в другое место, ловят и пожирают.

Группа крепких и решительных стражников может найти логово этих зверей или напасть из засады, когда те будут собирать своих жертв. Обычным военным силам, как правило, недостаёт гибкости и способности работать с местным населением, а вот авантюристы могут оказаться полезны, расправившись с наиболее опасными чудовищами.

Тайное общество (общество/коррупция)

В этом месте есть скрытая группа заговорщиков, которые ведут себя как его настоящие владельцы. Вожди или чиновники, будто бы являющиеся местным правительством, не более чем марионетки тайного общества, а простые жители не смеют открыть рот, опасаясь неотвратимого возмездия. Прежде чем какая-то внешняя сила сможет стать здесь хозяином, от тайного общества необходимо избавиться или привлечь себе на службу.

Как правило, магистрат знает, как отследить незаметные ниточки влияния до их хозяина, а его охрана может обеспечить его безопасность достаточно долго, чтобы раскрыть заговор. Для случаев, когда тайное общество слишком хорошо охраняется или связано со сверхъестественными существами, может потребоваться помощь авантюристов, способных приложить силу, с которой цивилизованный магистрат может быть не столь знаком.

Тёмные колдуны (мощь/восстание)

Это место страдает от наихудших разновидностей волшебников. Колдуны крови, жуткие некроманты, маги, которые заключают пакты с демонами, и безумные алхимики – независимо от деталей, местным жителям досаждают один или несколько могущественных колдунов. Попытки изгнать их провалились, и обитателям ничего не остаётся, как страдать от жестоких поборов и непредсказуемых экспериментов.

В подобных случаях лучшим решением зачастую является грубая сила. Однако у любого уважающего себя колдуна будут подручные и волшебные чудовища, способные защитить его одинокую башню или лабораторию. Для тех случаев, когда военное вторжение грозит слишком большими жертвами и разрушениями, могут пригодиться отчаянные авантюристы, способные разобраться с проблемой на более персональном уровне.

Чудовища (мощь/беспорядки)

В этом месте кишат жестокие звери и шипящие ночные существа, нападающие на беспечных и наносящие серьёзный урон стадам местных жителей. Путешественники не могут безопасно ходить по дорогам, люди не открывают двери после захода солнца. Эти чудовища редко бывают разумными, но их животное коварство и жестокий голод столь же неумолимы, как алчность любого бандита.

В противостоянии подобным существам стражники гораздо более эффективны, чем полноценные военные отряды. Чудовища бегут от больших групп людей, и чтобы выследить их до логова требуется хорошее знание местности и навыки скрытного передвижения, которые редко встречаются у простых вояк. Когда стражников не хватает, на дело посылают расходный материал – и авантюристы полностью отвечают этому критерию.

Этнические распри (общество/отчаяние)

Со времён нашествия Бездны пограничье отличалось огромным разнообразием населяющих его народов и национальностей, и за прошедшие века старые обиды и ксенофобия в большинстве поселений ушли в прошлое. Тем не менее, когда в сообществе несколько этнических групп имеют противоположные интересы, противостояние легко может перерасти в огульные обвинения. Страдающие от этнической вражды места разделяются на враждебные фракции, уверенные, что их соседи предаются всевозможным порокам, и всем будет лучше, если их навсегда отсюда изгнать.

Чтобы разрешить подобные противоречия, требуется лидер, способный напомнить жителям об их общих интересах и старых связях, и облегчить груз подозрительности. Подобные миротворческие усилия зачастую саботируются группами фанатиков, не заинтересованных в мирном сосуществовании. Они стремятся лишь к изгнанию ненавидимых чужаков, и иногда отважным героям приходится останавливать их силой, прежде чем они устроят кровавую вакханалию.

Токсичный процесс (богатство/невежество)

Каким бы ресурсом ни было богато это место, добыть его можно только с помощью токсичного процесса, убивающего или калечащего множество рабочих. Возможно, токсичен сам ресурс, либо в процессе его переплавки или обогащения используются ядовитые химикаты или зловещие геомантические ритуалы. Трудиться в таких условиях могут только совсем отчаявшиеся люди и рабы, и хозяева ресурса, вероятно, прибегают к жестоким мерам, чтобы получить свой заветный приз.

Зачастую достаточно сообразительный мудрец может разработать технологии сбора и обогащения, не требующие опасных компонентов, или же найти какой-то способ защитить рабочих от опасности. Подобная изобретательность не всегда по вкусу тем, кто в данный момент занимается сбором ресурса, и мудреца приходится защищать от сил, желающих сохранить монополию на продукт. Иногда решение может зависеть от редкой субстанции или давно потерянного артефакта, для поисков которого необходимо привлечь авантюристов.

УПРАВЛЕНИЕ ВЛАДЕНИЯМИ

Владения представляют важные феоды и независимые государства внутри региона. Некоторые создаются в начале кампании, другие могут возникать, когда персонажи игроков увеличивают своё личное влияние и силу. На высоких уровнях герои могут быть властителями или важными агентами владения, но даже низкоуровневые персонажи способны найти полезные зацепки для приключений во взаимодействии соперничающих пограничных государств.

В этой главе описывается механическая структура владения и показывается, как ведущий может создавать и управлять ими. Правила для владений очень просты. Подробности маленького владения могут уместиться на небольшой карточке, и даже серьёзная региональная сила вряд ли займёт больше одного листа. Обработка действий владений не должна занимать больше десяти-пятнадцати минут в конце встречи. Взаимодействие с механикой владений должно создавать зацепки для будущих приключений, а не быть заменой обычной игре.

КОНЦЕПЦИИ ВЛАДЕНИЙ

У владений есть три характеристики: *мощь*, *богатство* и *общество*.

- **Мощь** символизирует боевые способности владения и его военную силу. Владения с большим значением мощи способны выставить большое количество войск и поддерживать тяжёлые укрепления.

- **Богатство** показывает одновременно материальное благополучие владения и его академические и образовательные ресурсы.

- **Общество** отражает доступность свободной рабочей силы, культурное развитие владения и желание простых людей помогать своим соседям.

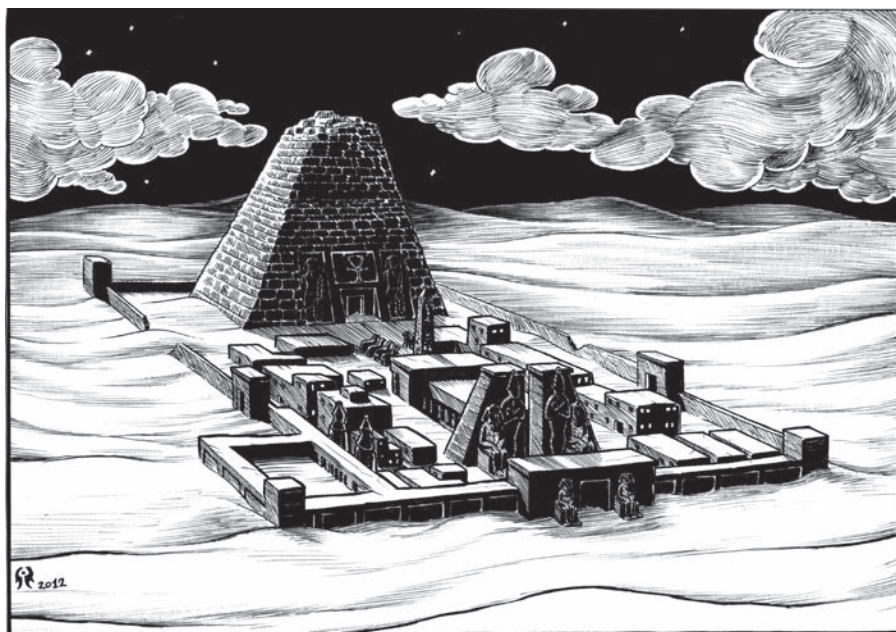
Владение полезными *местами* и прибыльными *активами* добавляет очки к этим значениям. У многих активов также имеется стоимость содержания, и владение не может содержать больше войск, инфраструктуры или перенести больше катастроф, чем позволяют значения его характеристик. Стоимость содержания не вычитается из характеристик владения – огромное владения со значением мощи 30 и 28 очками содержания военных активов гораздо сильнее пограничного феода со значением мощи 5 и стоимостью содержания 1, хотя у последнего больше “свободных” очков. Значение характеристики определяет модификатор, который применяется к некоторым броскам.

У владений также есть *активы*. **Активом** может быть боевая единица, например, отряд конных рыцарей, или физическое строение, такое как школа или торговый центр, а может и вовсе неосязаемый обычай или уважение к образованности. Активы часто добавляют очки к характеристикам владения, но у многих также имеется стоимость содержания. Если суммарная стоимость

содержания для владения превысит имеющиеся очки, владению придётся пожертвовать активом, пока оно не сможет обеспечить его содержание.

Помимо активов, у владений имеются *сокровища*, количество которых измеряется в очках. *Сокровища* представляют собой не только драгоценные металлы и камни, но и инфраструктуру с материалами, необходимые для выполнения каких-то проектов, поэтому простое вливание золота во владение большой пользы не принесёт. Использовать сокровища можно при проверках характеристик или спасбросках *до совершения броска*: каждое потраченное очко даёт +1 к броску, при этом всего на каждый бросок можно потратить не более пяти очков. Если сокровища тратятся *после броска*, то на каждый +1 требуется по два очка, а максимум за раз можно потратить не более четырёх.

Управление владениями происходит во время *хода владений*, когда они совершают по одному или более действий. Эти ходы занимают произвольное количество времени по решению ведущего, как правило месяц. В напряжённые времена ходы могут быть короче, а в спокойные – длиннее. Действия представляют собой определённые типы деятельности, которую может осуществлять владение. Владения, управляемые игроками, могут выполнять два действия за ход, а владения ведущего компенсируют свою большую численность наличием лишь одного действия за ход. Действия владений ведущего могут дать полезный каркас за кадровой активности, который добавит правдоподобия и разнообразия игровому миру даже в глазах совершенно не интересующихся политикой групп.



ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК И СПАСБРОСКИ

Чтобы определить успешность некоторых действий, предпринимаемых владениями, может потребоваться *проверка соответствующей характеристики*. Правитель бросает к20, добавляет значение модификатора характеристики и сравнивает получившийся результат со сложностью проверки. Если результат равен или превышает требуемое значение, проверка считается пройденной, в противном случае попытка неудачна. Некоторые героические правители могут добавлять к броску дополнительные модификаторы.

Значение характеристики	Модификатор
0-5	+0
6-10	+1
11-15	+2
16-20	+3
+5	+1 дополнительно

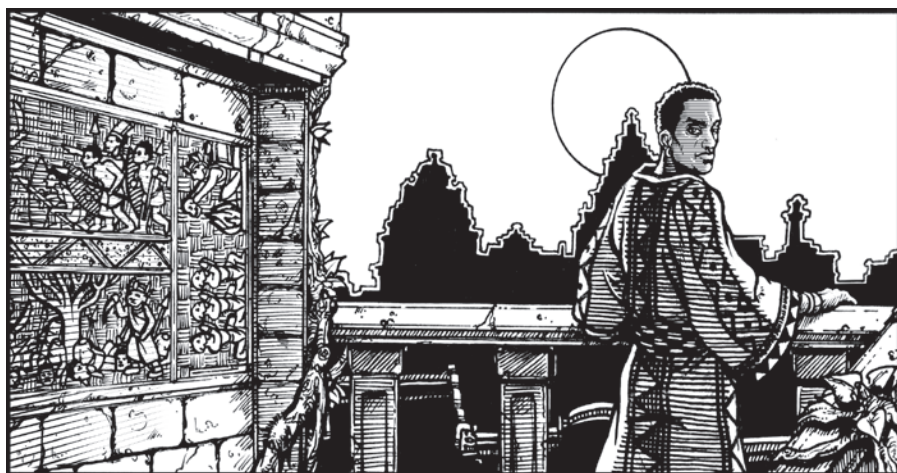
В некоторых ситуациях владения, как и персонажи игроков, могут проходить *спасброски*, со сложностью по умолчанию 12. Всего их шесть, по два на каждую характеристику.

- Для *мощи* имеются спасброски против *восстания*, означающие использование грубой военной силы для решения проблемы, и против *беспорядков*, означающие применение более тонких методов поддержания порядка, когда нет чёткого врага.

- Для *богатства* имеются спасброски против *нищеты*, когда владение пытается справиться с бедностью места, и против *невежества*, когда оно хочет преодолеть сверхъестественные проблемы или глупость вредного обычая или верования.

- В случае *общества* спасброски бывают против *отчаянья*, когда жители владения считают, что их усилия бесполезны, а соседи – лишь ещё одна разновидность врагов, и *коррупции*, когда собственные чиновники и агенты владения становятся паразитами, наживающимися на народе.

Спасброски используются, когда владение хочет преодолеть препятствие или иную проблему, и к ним применяются модификаторы соответствующей характеристики.



СОЗДАНИЕ ВЛАДЕНИЯ

Чтобы создать владение, ведущий должен первым делом выбрать место, которое станет его столицей. Обычно это посёлок или город, однако некоторые поместные владения могут базироваться на ресурсе, а особенно бедные - располагаться в местах, вовсе не имеющих никаких полезных черт, полагаясь на доход от других своих точек. После выбора столицы, другие расположенные рядом места можно перевести под контроль владения или пометить как точки раздора с соседними чудовищами или соперниками.

У мест зачастую имеются модификаторы, зависящие от их особенностей – эти модификаторы добавляются к базовому значению соответствующей характеристики места.

Далее ведущий расставляет один или несколько активов из приведённой в этой главе таблицы, обеспечивая населённые пункты достаточном количеством военных сил, чтобы не возникало вопроса, почему их до сих пор не разорили, а также инфраструктурой, подходящей их истории и роли в регионе. У большинства давно существующих владений было достаточно времени, чтобы обзавестись нужным количеством всевозможных активов.

Наконец, ведущий определяет итоговые значения мощи, богатства и общества, и сравнивает их с общей стоимостью содержания для каждой характеристики. Доходы и расходы распределяются по владению: определённое место не обязано поддерживать все свои активы, если общий доход владения достаточен для этого. Если расходы владения превышают доходы, ведущий убирает лишние активы или добавляет источники прибыли, пока числа не совпадут. Для большинства владений лучше иметь несколько лишних очков на случай непредвиденных потерь.

ХОД ВЛАДЕНИЯ

Обычно в конце каждой игровой встречи ведущий проводит *ход владений*. Как правило, эти ходы отражают месяц игрового времени, хотя длительность может меняться в обе стороны в зависимости от интенсивности происходящих в регионе событий.

Во время хода владения персонажей игроков действуют первыми, после них идут владения ведущего в любом порядке, в котором он желает. Ход состоит из следующих этапов, выполняемых по порядку:

- Правитель проверяет, достаточны ли характеристики владения для выплаты стоимости содержания имеющихся у него активов. Если стоимость содержания превышает соответствующую характеристику, владение должно избавиться от одного или нескольких активов.

- Владение выполняет одно или несколько *действий*.

- Правитель проверяет, достигло ли его владение поставленной *цели*. Если цель выполнена, владение получает опыт и может выбрать новую. Владение может сменить цель, даже если текущая не достигнута, однако это будет стоить ему следующего хода.

Владения персонажей игроков могут совершать *два действия за ход*, а владения персонажей ведущего – *только одно*. Выдающиеся лидерские способности некоторых персонажей игроков могут даже дать их владениям дополнительные действия.

Если в управлении владением участвуют больше одного персонажа игрока, они выбирают действия поочерёдно. Например, если владением управляет совет из трёх героев, двое из них выберут по одному действию своего владения во время первого хода, а третий персонаж будет отвечать за одно из действий во время второго хода, после чего очередь снова вернётся к первому персонажу и так далее. Их товарищи могут давать советы, однако последнее слово всегда остаётся за тем, кто отвечает за конкретное действие.

Приведённый в этой главе список включает в себя наиболее распространённые действия владений, хотя по усмотрению ведущего можно совершать и другие.

ПРИБРЕТЕНИЕ И ПОТЕРЯ МЕСТ

Владению необходимо контролировать как минимум одно место. Без какой-то точки, являющейся его столицей, оно может существовать только с разрешения старших правителей. Большинство правителей активно интересуются расширением своих владений, и для тех, кто не готов довольствоваться постепенным строительством местной инфраструктуры, это означает покорение новых земель.

В качестве первого шага в новом приобретении, владение может попробовать договориться с местными лидерами. В некоторых случаях, например, для ресурсов или руин, лидеров может не оказаться, и в этом случае аннексия будет автоматической, если у владения в этом месте есть хотя бы один актив. В противном случае у местных может быть собственное мнение о чужом вмешательстве в свои дела и, скорее всего, собственные боевые единицы, способные оспорить скоропалительные притязания. Если ведущий не уверен, какой будет реакция местных лордов, он может доверить решение этого вопроса костям. Покоритель должен пройти *проверку общества* со сложностью II и штрафом в виде модификатора общества присоединяемого места, а также другими штрафами или бонусами в зависимости от складывающейся в регионе политической ситуации. В случае успеха приобретение происходит по обоюдному согласию. в случае провала владению придётся сменить тактику.

Последний аргумент королей состоит в прямом нападении на место по правилам, приведённым в разделе о массовых сражениях. Если защитники побеждены и место захвачено, победитель получает все выгоды от обладания им. Обычно все активы покорённого места уничтожаются в процессе захвата – даже если они не уничтожены физически, хаос слишком велик, а люди слишком напуганы. Восстановление разорённых городов обсуждается в разделе о массовых сражениях.

Даже если место присоединено дипломатическим путём, все его активны необязательно перейдут к новому владельцу. Старую дружбу и отношения между важными местными фигурами не так просто заменить, и новым хозяевам может потребоваться наладить эти связи заново, чтобы воспользоваться всеми преимуществами местных храмов, школ и торговых гильдий. Ведущий самостоятельно решает, сколько активов можно перевести под власть нового хозяина, и должны ли старые активы быть полностью построены заново, или же просто приведены к покорности.

После того, как место захвачено, владение должно избавиться от тамошнего препятствия. Даже если препятствие было неактивно до аннексии, после смены хозяев оно возвращается к жизни – в образовавшемся хаосе всплывают на поверхность старые обиды, загнанные в подземелья чудовища выбираются наружу, активизируются пользующиеся слабостью власти бандиты.

Персонажи игроков могут сделать из этого приключение, отправившись устранять проблему лично и зарекомендовав себя достойными доверия героями, или же послать актив выполнить действие *Преодолеть препятствие*. Пока препятствие не будет устранено, местом невозможно нормально управлять, какими бы средствами его ни присоединили, и оно будет бесполезно для новых владельцев.

Возможны ситуации, когда конкурирующее владение будет пытаться устранить препятствие одновременно с персонажами игроков. В результате подобных совпадений две группы могут работать вместе, чтобы избавиться

от проблемы, либо же ситуация превратится во взаимный саботаж. Если такие попытки не отыгрываются в ходе приключений, ведущий может обрабатывать попытки саботажа обычными спасбросками, которые в случае успеха *увеличивают уровень препятствия на 4*, вплоть до максимума в 8.

Наконец, может случиться так, что в результате каких-то событий в давно удерживаемом месте возникнет *новое препятствие*. Если препятствие возникает в месте, которое уже находится под управлением владения, тому приходится тратить ресурсы, чтобы держать его в узде и сохранять свой контроль. Препятствие накладывает половину своего уровня с округлением вверх в качестве штрафа на характеристики мощи, богатства и общества владения. Чаще всего такие препятствия возникают вследствие вражеских махинаций или природных катаклизмов, но некоторые из них искусственно создаются правителями перед покорением места кем-то другим. Банды тяжеловооружённых партизан могут затруднить сбор налогов прямо сейчас, но врагу придётся от них избавиться, прежде чем он сможет полностью завладеть покорённым городом. Конечно, исходному владельцу придётся сделать то же самое, если он когда-нибудь захочет вернуть место обратно, но текущая неприязнь может затмить подобные долговременные размышления.

Большинство захватываемых мест должны быть доступны из земель, уже занятых владением. Даже если существует теоретическая возможность послать отряд кавалерии через половину региона, чтобы поднять под себя незащищённый ресурс, местные жители на его пути могут сделать продвижение невозможным. Чтобы захватить место, владение должно подчинить или победить все места по пути к нему.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ И ХОД ВЛАДЕНИЙ

Действия владений приводятся для того, чтобы дать простую механику для разрешения активности, которая не заслуживает полноценного внимания за игровым столом. Если персонажи игроков пожелают взять дело в свои руки, их приключения должны иметь как минимум столь же серьёзные последствия, как действия владений.

Например, если они захотят построить храм в торговом посёлке своего владения, необходимо позволить им сделать это любым способом, который кажется ведущему разумным. Они могут разыскать какого-нибудь жреца, не имеющего собственного храма, или оказать услугу святому отшельнику, или очистить населённый духами заброшенный монастырь за стенами посёлка, или достигнуть цели любым другим возможным способом. Как правило, в ходе приключения, занимающего как минимум одну встречу, можно достичь того же, чего может достичь любое владение за своё действие. Большинство групп может завершить примерно одно приключение между ходами владений.

Однако если персонажи игроков просто бросают в проблему золото и магию, успеха они вряд ли добьются. Управление владением требует лидерства, и грубые решения, заключающиеся в том, чтобы кому-то заплатить или околдовать, обычно просто отодвигают неприятности, не устраняя их. Если просто заплатить жрецу, чтобы он переселился в храм в посёлке персонажей, это может сработать на какое-то время, но узы золота хрупки и рвутся при первом натяжении. Более того, подобные решения, как правило, скучны. Ведущему, конечно, следует позволять использование золота и магии в решении проблем, но, если всё решение состоит только из них – такой подход следует рассматривать как действие владения и решать его исход броском костей.

ПРИВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ЖЕСТОКОСТЬ

Большинство персонажей игроков будут благопристойными и милосердными правителями, и вряд ли начнут строить пирамиды из черепов у себя во дворе. Однако некоторые короли могут быть не столь терпимы к человеческим слабостям. Менее милосердные правители могут совершать злодеяния, чтобы устрашать непокорное население или заставлять его трудиться усерднее.

Жизнь в пограничных королевствах сурова, и большинство людей привыкли к определённому уровню жестокости. Казни, рабство, безжалостные налоги, пытки – люди этому не рады, но готовы терпеть. Однако правитель, прибегающий к злодеяниям, нарушает приемлемые границы наказания и принуждения. Он показывает своему народу, что не остановится ни перед чем, чтобы подчинить их своей воле, и что он готов применить изобретательность в поиске способов наказания. Он подавляет их своим ужасным гневом и показывает, что единственный путь к безопасности – это полное и безоговорочное подчинение.

Уровень жестокости в таких владениях измеряется очками злодеяний. У большинства королей, даже жестоких и бессердечных, не будет таких очков. Правитель, поддающийся соблазну подобных лёгких путей, будет зарабатывать их, ускоряя создание активов, преодолевая препятствия, и облегчая себе жизнь прочими способами.

После провала спасброска или проверки характеристики, правитель может добавить к результату достаточное количество *очков злодеяний*, чтобы бросок стал успешным. Например, если проверке мощи, чтобы рекрутировать отряд лёгкой пехоты, недостаёт до успеха двух очков, правитель может распять пару десятков крестьян, чтобы убедить остальных проявить больше энтузиазма, добавив 2 очка злодеяний и превратив проверку в успех.

Владение, имеющее любое количество очков злодеяний, получает *штраф -2 к содержанию* по всем характеристикам, поскольку простолюдины слишком напуганы, чтобы эффективно трудиться и доверять соседям. За каждые полные 4 очка злодеяний, этот штраф *увеличивается на 1*: чем жёстче правитель карает

своих подчинённых, тем больше сил они тратят на избегание его гнева, вместо выполнения своих обязанностей. Уменьшить количество злодеяний можно только если правитель придумает убедительный способ свалить вину за содеянное на кого-то другого, или если сам правитель будет свергнут. Действие *Покарать злодеяние* позволяет реализовать первый подход, а второй осуществляется в ходе игры. Некоторые активы позволяют игнорировать определённое количество очков злодеяний, обычно из-за того, что чувствительность к ужасам у населения притупляется. Если такие активы уменьшают эффективное количество очков до нуля, штраф за злодеяния не добавляется.

Владения, построенные на страхе, плодят собственных чудовищ. Если правителя свергают, ведущий должен взять количество очков злодеяний владения, и использовать его как запас очков содержания для покупки военных отрядов, отражающих бунтовщиков, бандитов, выживших сторонников режима и просто отчаявшихся людей. Например, отряд со стоимостью содержания 2 мощи, 1 богатства и 0 общества будет стоить 3 очка злодеяний. Эти отряды будут устраивать беспорядки и препятствовать управлению местами, пока новый режим с ними не разберётся.

ОСНОВАНИЕ И РАЗРУШЕНИЕ ВЛАДЕНИЙ

Для основания владения нужно только разрешение ведущего. Если персонаж игрока хочет основать владение в дружественной деревушке дровосеков и охотников в глубине леса, ведущий вполне может ему это позволить. Деревушка отмечается как место, записывается полное отсутствие активов и характеристик, и персонаж может начинать работать над возвеличиванием своей зарождающейся империи. Могущественные герои зачастую могут превратить и такое малообещающее начало в славный успех; некоторые из этих способностей приведены в главе “Герои”.

Уничтожить владение так же просто – достаточно покорить все занятые им места. Потрёпанные остатки свергнутого режима могут отступить и стать бандитами и претендующими на трон партизанами, но само владение прекращает существовать как значимая сила в регионе.

ПРЕИМУЩЕСТВА ВЛАДЕНИЙ

Многим игрокам будет интересно знать, какие практические преимущества можно получить с собственного феода, или почётной официальной должности при каком-то правителе. Большинство подобных преимуществ полезны для избалованных аристократов, но кое-что пригодится и закалённым авантюристам.

Правитель или высокопоставленный чиновник имеет жильё, слуг и подобающий своему положению стиль жизни. Глава деревни в джунглях будет располагать лучшей хижинкой и самыми красивыми служанками, а принц гордой столицы может распоряжаться дворцом и толпой опытных слуг. Эти слуги будут выполнять все обычные желания своего хозяина или хозяйки, однако в опасных или сомнительных задачах положиться на них нельзя без дополнительных стимулов или особой верности.

У сановников также имеется доступ к личным телохранителям. В зависимости от серьёзности военных сил владения, это могут быть простые копейщики, отряженные охранять поместье правителя, или отряд фанатичных эльфов, поклявшихся защищать своего хозяина до смерти. Эти солдаты будут готовы встретиться с любой обычной опасностью, а отряды с особенно высоким боевым духом не побоятся и худшего. Однако мало кто из них подходит для походов по подземельям и переноски грузов в экспедициях. Уполномоченные чиновники могут отряжать и большие силы, но это потребует действия владения.

Кроме того, правитель или высокопоставленные чиновники могут воспользоваться определёнными объёмами золота и услуг, соответствующим их положению и богатству их владения. В каждый ход владения его лидер может воспользоваться товарами и услугами стоимостью в *сто золотых за каждое очко богатства своего владения*. Например, владение с 15 очками богатства позволит своему правителю каждый ход просто реквизировать 1500 золотых монет товарами или помощью. Такие покупки могут включать в себя всё, что реально купить на рынках владения. Данная сумма включает в себя расходы всех персонажей игроков за ход, так что, если владением управляет несколько героев, им придётся делить её между собой. Эти средства могут быть сконвертированы в золото, однако простые люди обычно начинают роптать о том, как их налоги оседают в чужих карманах, если траты не приносят никаких видимых благ.

Наконец, правитель может использовать *любой актив* владения по своему желанию, насколько это возможно. Храм будет предоставлять лечение, школа – обучать перспективных учеников, посланных правителем, отряд лёгкой кавалерии может разбить небольшую группу бандитов, а морской транспорт отвезёт правителя и его спутников к далёким берегам. Такое сотрудничество подразумевает, что правитель использует актив *в рамках его обычных возможностей*, не монополизировав при этом его услуги. Использование актива вне его обычных рамок невозможно: жрец может исцелить гниющую гниль, но не станет спускаться в подземелье вместе с персонажами игроков, и не станет тратить целый месяц исключительно на их лечение без дополнительного стимула. Отряд лёгкой кавалерии будет патрулировать кишачий бандитами лес, но вряд ли ринется в атаку на принца демонов, если его не поведёт в бой могучий король. Опытный маг с радостью сотворит заклинание для короля, но не станет открывать для него свои гримуары и безвозмездно делиться своей заработанной тяжёлым трудом магией.

ВЛАДЕНИЯ И НАМЕСТНИКИ

Авантюристы ведут активный образ жизни, и мало кто из них захочет проводить всё своё время во дворце, слушая споры о налогах и овцах. Для поддержания игрового процесса предполагается, что персонажи игроков занимаются особо важными делами по управлению своими владениями только в отдельные дни. Если герой покидает окрестности на длительное время, и не может поддерживать связь со своим наместником, владение может потерять преимущества, которые оно получает от лидерства персонажа, но в остальном его функционирование будет поддерживаться на обычном уровне, пока правитель не вернётся, или пока надежда не будет потеряна.

Также для удобства предполагается, что советники и чиновники героев в своей деятельности коррумпированы не больше обычного. Предательство может произойти, но из-за каких-то прошлых действий героя и вражеских происков, а не по воли случайного броска костей. Обычно персонажам игроков не следует волноваться об измене своих генералов и визирей, если они сами не спровоцируют её какими-то действиями внутри владения или не наживут врагов, готовых приложить серьёзные усилия к вербовке их союзников. Естественно, немногие авантюристы достигают подобного могущества, не приобретя таких врагов, так что определённая осторожность всё же не помешает.

КОГДА ПРАВИЛА ВЛАДЕНИЙ НЕ НУЖНЫ

Вполне вероятно, что в процессе создания региона у ведущего будет гораздо больше городов, посёлков и других сообществ, чем ему хочется иметь владений. Может случиться и так, что посёлок был показан с храмами, школами и отрядами стражи, но выдавать все эти сильные активы начинающему правителю-персонажу игрока кажется излишним.

Если актив существует, это не означает автоматически, что правитель его контролирует и получит от него прибыль. В посёлке лорда может существовать могущественный храм, но, если жрецы не желают сотрудничать, пользы от этого храма для него будет не больше, чем для любого обычного посетителя. Все эти активы существуют, но пока они не приобретены и не построены через действия владения, они делают что хотят и по большому счёту владению не помогают.

Точно так же, если ведущий не хочет делать город или посёлок владением, он не обязан это делать. У города есть все элементы и ресурсы владения, но они не организованы по правилам владений и слишком поглощены внутренней политикой, несущественной для соседей. Если соседи обратят на него свой голодный взор, ведущий может потратить время и сделать из него настоящее владение, но пока он не стал важным или интересным элементом региона, заниматься этим нет смысла.

Приведённые здесь правила предназначены для управления региональными силами и небольшими феодами. Лучше всего они работают при столкновении сотен и тысяч воинов и борьбе городов-государств и небольших королевств. Однако в некоторых играх ведущему захочется работать с большими размерами, управляя интригами континентальных держав или поражающими воображение столкновениями десятков тысяч бойцов.

Проще всего это сделать, просто увеличив общий масштаб. Город станет не просто городом, а урбанизированной частью провинции, посёлок может быть большим городом в аграрной местности, а ресурс – означать железные шахты целого горного хребта. На большой карте будут появляться только величайшие руины и самые ужасные логова. В целом ведущий просто повторяет процесс создания региона в том масштабе, который используется в его игре.

Боевые единицы могут представлять собой группы из 1000 или даже 10000 человек, вместо обычных сотен. Активы точно так же увеличиваются в размерах, так что храм, который может быть небольшой церквушкой в маленькой игре, станет огромным собором в континентальном масштабе, а великий храм может быть главным сосредоточием целой религии. Во всех случаях очки характеристик и стоимость содержания активов остаются теми же самими. Поскольку масштаб больше во всём, их нет необходимости увеличивать.

В редких случаях, когда ведущему требуется взаимодействие большего по масштабу владения с меньшим, обычно достаточно здравого смысла. Целая область меньшего владения может считаться на большой карте ресурсом, или же быть настолько опустошённой войной, что её можно будет рассматривать как руины. Если местный правитель решит противостоять континентальной державе, то каждая присланная на подавление восстания боевая единица может считаться за десяток или даже сотню единиц меньшего масштаба, что сделает победу восставших невозможной – если только у них во главе не стоят легендарные герои, которые способны в одиночку побеждать целые армии, или могут пробраться в золотой дворец тирана и убить его прямо на усыпанном бриллиантами троне.

Иногда персонаж ведущего будет стремиться к континентальному владению, начав со скромного деревенского поместья. Если герой сумеет объединить под своим контролем целый регион, ведущий может посчитать разумным увеличить масштаб кампании, превратив этот регион в одно или несколько мест на новой континентальной карте, и соответствующим образом адаптировав существующие активы. Нет необходимости беспокоиться о таком преобразовании, пока оно не станет необходимым, а к тому моменту у ведущего будет достаточно времени, чтобы подготовить большую арену для героических амбиций.

ДЕЙСТВИЯ ВЛАДЕНИЙ

Атаковать место

При атаке места или отдельных активов ведущий может воспользоваться одним из двух способов разрешения конфликта: детальным или упрощённым. Первый рекомендуется применять в случаях, когда в сражении в той или иной роли принимают участие персонажи игроков – это позволит им лично влиять на ход боя. Если же столкновение происходит между владениями или отдельными активами, принадлежащими персонажам ведущего, или просто слишком незначительно и устраивать полноценную баталию нет необходимости, можно прибегнуть к упрощённому способу.

В первом случае сражение разыгрывается по правилам массовых битв, как описано в следующей главе. Против цели могут быть использованы любые войска, которые способны достичь её в течение хода владений. Однако войска, отправленные из разных мест, не смогут прибыть на битву в одно время, поэтому каждая группа должна будет сразиться с защитниками отдельно. По этой причине большинство генералов предпочитает устраивать лагерь неподалёку от линии фронта и собрать свои войска там, прежде чем идти в атаку.

Во втором случае столкновение разрешается одним броском костей. Атакующая сторона совершает **проверку мощи** со сложностью 12, вычитая из результата броска **модификатор мощи** защищающейся стороны, и добавляя **разницу в суммарном количестве хит-дайс** своих боевых единиц и боевых единиц противника, участвующих в сражении (**элементы поддержки** считаются за актив с 1 ХД). В случае успеха, атакующие побеждают, в случае провала победу одерживает защищающаяся сторона. Для определения потерь ведущий совершает бросок **к10 за каждый хит-дайс** для каждой боевой единицы проигравшей стороны, и **к10-2 за каждый хит-дайс** победившей стороны, заменяя отрицательные результаты нулями. Полученные результаты вычитаются из хит-пойнтов военных отрядов; если хит-пойнты опускаются до нуля или ниже, боевая единица считается уничтоженной. Последствия для захваченных мест описаны в главе о массовых сражениях.

Вывести сокровища

Правитель владения преобразовывает десятины, дань, налоги и сборы в звонкую монету. Одно очко сокровищ может быть немедленно превращено в **500 золотых монет** за каждое очко богатства владения. В ходе одного действия можно сконвертировать больше одного очка сокровищ, но каждый следующий вывод требует **на одно очко сокровищ больше**: 1 для первого, 2 для второго, 3 для третьего и так далее. Растягивание вывода сокровищ на несколько ходов позволяет местной экономике легче справляться с тратами.

Исправить разлад

Лидер исправляет ситуацию, которая привела к недавним проблемам у актива. Владение может уменьшить количество очков разлада одного или нескольких активов на $k4+2$, распределив результат броска между ними по своему желанию.

Накопить сокровища

Владение проводит проверку богатства со сложностью 8 *плюс текущее количество сокровищ*. В случае успеха владение получает $k4$ очков сокровищ.

Персонажи игроков могут увеличить шансы успешного пополнения запасов. Если они потратят *1000 золотых* за каждое очко богатства владения, проваленную проверку можно пройти повторно. Достаточно богатый правитель может продолжать швыряться деньгами, пока попытка не будет успешной. Провал таких усилий означает, что траты оказались неэффективны из-за безалаберности, неудачи, ошибок или обмана.

Основать или разрушить место

Правитель каким-то способом делает точку на карте важной – например, используя её в качестве нового летнего дворца или передового военного лагеря. К точке проводятся дороги или тропы, и в ней устанавливается какое-то официальное присутствие. Такие построенные “на коленке” места, как правило, не имеют характеристик мощи, богатства и общества, и отмечаются исключительно для удобства организации военных акций или дипломатических мероприятий. Большинство из них не может поддерживать создание значительных активов, вроде храмов или школ, и не отсрочат разрушение владения, если у того не останется других мест.

Также это действие можно использовать, чтобы *разрушить место*, если подобное возможно в пределах хода владения. Посёлок может быть сожжён, город превращён в руины, а шахта обрушена. Для того, чтобы *восстановить место* после такого разрушения, требуется повторение действия “создать место” в течение $k6+6$ ходов, при условии, что ведущий посчитает это возможным.

Переместить актив

С помощью этого действия правитель может переместить за ход любое количество своих мобильных активов. Преодолеваемая дистанция соответствует обычной скорости движения актива за время, которое занимает ход. Здания и организации перемещать нельзя – перенос их в другое место сопряжён со столь серьёзными расходами, что проще создать их заново.

Покарать злодеяние

Лидер владения стремится убедить население, что былые зверства – вина какого-то подходящего *козла отпущения*, которого ждёт заслуженное наказание. Чтобы это действие достигло успеха, владению сначала нужно создать бесполезный для иных целей актив козёл отпущения с помощью действия *Создать актив*. Сложность для каждой проверки равна 5 плюс текущее значение злодеяний владения. После того, как козёл отпущения создан, правитель может использовать данное действие, чтобы уничтожить его и убрать $k4+2$ очков злодеяний. Покарать злодеяние можно не чаще одного раза в год.

Починить актив

С помощью этого действия владение может восстановить хит-пойнты повреждённым активам в количестве, равном его суммарной мощи, распределяя это значение по собственному желанию. Лечение активов со свойством *скудный* требует двух очков за каждый восстановленный хит-пойнт, а *редких* активов – четырёх очков за каждый хит-пойнт. Активы, отрезанные от линий снабжения, нельзя чинить.

Преодолеть препятствие

Правитель посылает в проблемное место военное подразделение или агента, чтобы преодолеть препятствие. Агент должен пройти спасбросок со сложностью 12, тип которого определяется типом препятствия. Бросок совершается со штрафом, равным уровню препятствия, и бонусом, равным модификатору подходящей характеристики владения. Если подразделение или агент относится к неправильному типу, но правильной характеристике, например, когда торговец совершает спасбросок против невежества, *штраф удваивается*. Если подразделение или агент относятся и к неподходящему типу, и неподходящей характеристике, например, когда боевой отряд пытается справиться с отчаянием, *штраф утраивается*.

Типы и характеристики, необходимые для устранения различных препятствий, приведены в таблице ниже.

Спасбросок	Тип отряда	Отряд
Беспорядки	Мощь	Стражники
Восстание	Мощь	Любой военный
Бедность	Богатство	Купец
Невежество	Богатство	Мудрец
Отчаянье	Общество	Пророк
Коррупция	Общество	Магистрат

Большинство необходимых единиц считаются единицами поддержки, стоимость их содержания приведена в таблицах в разделе о массовых сражениях.

В случае успеха уровень препятствия *уменьшается на к4*; когда уровень опускается до нуля, препятствие исчезает. В случае провала сброска подразделения или агент получает *одно очко разлада*. Каждый ход, когда такой агент получает приказ что-то сделать, ведущий бросает к6: если результат равен или превышает значение разлада, агент игнорирует приказ и в течение хода ничего не делает, а действие пропадает. Неудачи в преодолении некоторых препятствий могут повлечь за собой и другие, более неприятные последствия.

Если препятствия оставить в покое, они восстанавливаются. Каждый ход, когда не предпринимается попытка его преодолеть, *препятствие восстанавливает один уровень* вплоть до изначального значения.

Расформировать актив

Один или более активов прекращают своё существование. Как правило, обычаи расформировать невозможно; если у владения не хватает ресурсов на их содержание, обычаи расформируются в последнюю очередь. Правитель может подавить обычай силой, но подобное нападение на традиции сообщества приведёт людей в ярость и может по усмотрению ведущего привести к появлению бунтарей или полноценных препятствий.

Создать актив

Для создания актива нужно время, усилия и удача: чем он полезнее и дороже, тем больше вероятность провала. Для каждого актива необходимы три успешных проверки характеристик – по одной для мощи, богатства и общества. При создании требуется обеспечить соответствующую безопасность, доставить сырьё и собрать участников, а также успешно интегрировать актив в общество владения.

Сложность для каждого броска *равна 12*, плюс *полные значения бонусов* актива и *стоимости его содержания*. Например, если у великого храма нет бонусов к мощи, стоимость содержания – два очка богатства, и бонус 8 очков к обществу – сложность бросков будет 12, 14 и 20. Каждое использование действия **Создать актив** позволяет правителю сделать один бросок. После того, как все три броска будут успешны, актив считается нанятым, построенным или созданным каким-то другим способом. Неослабевающие усилия упрощают процесс создания. Каждый проваленный бросок уменьшает сложность последующих бросков на 1 для всех характеристик, при условии, что владение продолжает попытки каждый ход.

Владение может создавать боевые отряды и единицы поддержки, пока у него хватает денег на их содержание. Однако если дело заходит о стационарных зданиях или организациях, то больше одного актива *одинакового типа* в том же месте построить нельзя: в городе не может быть больше одной школы, например.

Обычаи являются особым случаем и, как правило, не могут быть установлены без разрешения ведущего. Они представляют собой глубоко укоренившиеся ценности в культуре владения, которые нельзя легко изменить. Чтобы создать обычаи, дающие дружбу с народами полулюдей, требуется специальное приключение, которое позволит завоевать их доверие, а для других культурных традиций может понадобиться преодолеть сопротивление местных сил, которые пытаются склонить владение к другому пути. После создания обычая, он распространяет свои особые свойства на все принадлежащие владению места, но стоимость его содержания и бонусы к характеристикам *учитываются только один раз*, как для других активов.

Для создания некоторых активов требуется наличие *определённой инфраструктуры*. Для актива может быть указан тип и уровень – например, “храм 1” или “казармы 2”. Если указанный уровень больше первого, такой актив может быть построен только при наличии актива *предыдущего уровня*, который поглощается при создании. Например, чтобы построить великий храм (храм 3), правителю нужно сначала создать часовню (храм 1), улучшить её до храма (храм 2), и только после этого улучшить актив до великого храма. В каждом месте может существовать только один актив определённого типа – если в городе уже есть храм, построить там часовню не получится.

Ведущий должен определять, подходит ли место для того или иного актива. Постройка рынка посреди руин вряд ли будет продуктивным шагом, как и основание храма посреди голой пустыни.

СПИСОК АКТИВОВ

Актив	Характеристики			Тип
	М	Б	О	
Актив	М	Б	О	Тип
Казармы	2	-	-	Казармы 1
Тренировочный центр	4	-1	-	Казармы 2
Военная академия	8	-1	-1	Казармы 3
Демократические традиции	-	2	2	Обычай
Дружба с полуросликами	-	2	2	Обычай
Друзья дварфов	-	4	-	Обычай
Дьяволопоклонники	4	4	-	Обычай
Жестокая тирания	4	-	-	Обычай
Пылкое кредо	-	-	4	Обычай

Актив	Характеристики			Тип
	М	Б	О	
Рабство		4	-2	Обычай
Религиозное рвение	-	-	4	Обычай
Спартанская культура	4	-	-	Обычай
Торговая жилка	-	4	-	Обычай
Хорошее образование	-	2	2	Обычай
Сбор ополчения	1	-	-	Ополчение 1
Организованное ополчение	2	-1	-	Ополчение 2
Опытные стражи	4	-2	-	Ополчение 3
Рынок	-	2	-	Рынок 1
Торговый центр	-1	4	-	Рынок 2
Торговая гильдия	-1	8	-1	Рынок 3
Частокол	2	-	-	Укрепления 1
Стена	4	-1	-	Укрепления 2
Многослойные стены	8	-2	-	Укрепления 3
Часовня	-	-	2	Храм 1
Храм	-	-1	4	Храм 2
Великий храм	-	-2	8	Храм 3
Школа	-	2	-	Школа 1
Академия	-	4	-1	Школа 2
Великая академия	-	8	-2	Школа 3
Военные расходы	-	-	-	Без типа
Добыча ресурса	-	2	-	Без типа
Культ некромантов	-	-	-2	Без типа
Лагерь обработки	-	2	-	Без типа
Объединённые усилия	-	-	-	Без типа
Припасы для осады	-2	-	-	Без типа
Помощь сообщества	-	-	-	Без типа
Храм Ада	2	4	2	Без типа

ОПИСАНИЯ И СВОЙСТВА АКТИВОВ

Академия (школа 2; М: 0; Б: 4; О: -1)

Если обычная школа в торговом посёлке занимается основами образования, то академия – это центр обучения и эзотерической мудрости. По крайней мере один из здешних преподавателей скорее всего будет магом 7 уровня, согласным оказывать неопасные услуги правителю владения.

Великая академия (школа 3; М: 0; Б: 8; О: -2)

Это заведение проникает в глубочайшие тайны прошлого и интереснейшие вопросы настоящего. Даже у самых таинственных загадок будет шанс на решение, а присутствующий в академии маг как минимум 13 уровня будет выполнять безопасную работу для правителя владения.

Великий храм (шрам 3; М: 0; Б: -2; О: 8)

Будь то суровый собор или священная пагода, этот храм широко известен по всему региону. Его первосвященник – жрец как минимум 13 уровня.

Военная академия (казармы 3; М: 8; Б: -1; О: -1)

Здесь встречаются офицеры владения, чтобы обсудить новые тактики и техники ведения боевых действий. Стоимость содержания *четырёх* расположенных в этом месте боевых единиц *обнуляется*.

Военные расходы (без типа; М: -; Б: -; О: -)

Этот актив налаживает механизмы, с помощью которых можно переводить подати и налоги в военные расходы без потерь на мошенничество и коррупцию. За каждые *два очка богатства*, потраченные на содержание этого актива, он генерирует *одно очко мощи*. Актив не может потреблять больше богатства, чем располагает место, в котором он находится, но в пределах этого максимума стоимость содержания можно менять по желанию правителя.

Демократические традиции (обычай; М: 0; Б: 2; О: 2)

В этом владении есть традиция брать в расчёт советы и желание простых людей. Будь то совет старейшин, публичные голосования или менее формальные механизмы, правитель принимает определённые ограничения в обмен на помощь своих подданных. Один раз за ход владения правитель может прибавить к спасброску или проверке *бонус +3*, символизирующий помощь такого совета. Однако если при спасброске или проверке характеристики выпадет *натуральная единица*, следующих ход владения будет потерян на разборки с местной политикой и противостоянием фракций.

Добыча ресурса (без типа; М: 0; Б: 2; О: 0)

Добываемое в ресурсе сырьё достаточно ценно, и этот лагерь улучшает условия его добычи и увеличивает производимое местом богатство.

Дружба с полуросликами (обычай; М: 0; Б: 2; О: 2)

Владение давно водит дружбу с местными сообществами полуросликов, которые позволяют рекрутировать свою молодёжь в военные отряды.

Друзья дварфов (обычай; М: 0; Б: 4; О: 0)

У этого владения есть давние связи с живущими поблизости кланами дварфов. Кроме торговли, владение может рекрутировать отряды дварфов, которые теряют качество *скудный*. Дварфы не имеют никаких дел с владениями, практикующими рабство, поскольку оно является для этого народа кошунством.

Дьяволопоклонники (обычай; М: 4; Б: 4; О: 0)

Жители этого владения – преданные слуги повелителей Ада, следующие их развращённым законам и жестоким обычаям. Повелители Ада даруют своим слугам богатство и благословение в бою, а очки злодеяний *уменьшаются на 1* каждый ход, поскольку люди становятся безразличны к подобной жестокости. Однако принадлежащие владению места *не дают очков характеристик*, если в них не присутствует боевая единица, следящая за порядком.

Жестокая тирания (обычай; М: 4; Б: 0; О: 0)

Народ привык к жестокости своих правителей и забит до тупой покорности. Правитель может тратить очки злодеяний как обычно, но только половина из них, с округлением вниз, добавляется к накопленной владением сумме злодеяний. Однако если хватка правителя когда-нибудь ослабнет, результаты будут катастрофическими – утройте количество очков злодеяний владения при определении количества восставших отрядов.

Казармы (казармы I; М: 2; Б: 0; О: 0)

Постройка настоящих казарм позволяет поддерживать дисциплину и боеготовность войск. Для одной из боевых единиц, находящихся в городе, можно не учитывать стоимость содержания.

Кульг некромантов (без типа; М: 0; Б: 0; О: -2)

В это место приглашена зловещая группа некромантов, действующая с благословения властей. Хотя в большинстве городов некромантия не запрещается слишком строго, простолюдины считают осквернение останков предков ужасным. Правитель может нанимать *некромантов, неупокоенную толпу* и *мёртвые легионы*, но каждая рекрутированная единица добавляет владению *2 очка злодеяний*, поскольку местным жителям подобные связи отвратительны.

Лагерь обработки (без типа; М: 0; Б: 2; О: 0)

Этот лагерь, будь то лесопилка или плавильня, преобразует богатство ресурса в другие формы. Он может быть построен только в месте, где располагается ресурс, и за каждое *очко богатства*, потраченное на его содержание, генерирует одно *очко мощи или общества*. Актив не может потреблять больше богатства, чем располагает ресурс, в котором он находится, но в пределах этого максимума стоимость содержания можно менять по желанию правителя.

Многослойные стены (укрепления 3; М: 8; Б: -2; О: 0)

Это место окружает несколько рядов стен: как правило, внешняя стена вокруг периметра и внутренние укрепления, защищающие сердце поселения. При наличии такой мощной защиты владение может стоять в этом месте актив *цитадель*.

Объединённые усилия (без типа; М: -; Б: -; О: -)

Чувство единения сообщества вдохновляет личные жертвы. За каждые *два очка богатства*, потраченные на содержание этого актива, он генерирует *одно очко мощи или общества*. Актив не может потреблять больше богатства, чем располагает место, в котором он находится, но в пределах этого максимума стоимость содержания можно менять по желанию правителя.

Опытные стражи (ополчение 3; М: 4; Б: -2; О: 0)

Местное ополчение так хорошо натренировано, что при защите своего дома способны сравняться с настоящими солдатами. Актив действует как *организованное ополчение*, но даваемые им войска считаются *тяжёлой пехотой*.

Организованное ополчение (ополчение 2; М: 2; Б: -1; О: 0)

В местное ополчение записывается ещё больше жителей. Теперь, когда место атакуют, оно получает четыре отряда *ополчения*, участвующие в обороне. Эти боевые единицы не существуют вне битвы, и все их повреждения исцеляются в начале следующего хода владения.

Помощь сообщества (без типа; М: -; Б: -; О: -)

Смесь частной благотворительности и общественных пожертвований сплачивает сообщество. За каждые *два очка богатства*, потраченные на содержание этого актива, он генерирует *одно очко общества*. Актив не может потреблять больше богатства, чем располагает место, в котором он находится, но в пределах этого максимума стоимость содержания можно менять по желанию правителя.

Припасы для осады (без типа; М: 0; Б: -2; О: 0)

Осада способна переломить хребет даже самым могучим защитникам, а эти припасы помогут избежать такой мрачной участи. Здесь хранятся запасы,

эквивалентные 20 хит-дайсам, которые можно использовать как описано в секции об осадах в разделе массовых сражений. Припасы пополняются в первый ход владения после того, как осада была снята. В отличие от прочих строительных активов, в каждом месте припасы для осады можно создавать дважды.

Пылкое кредо (обычай; М: 0; Б: 0; О: 4)

Владение заручилось дружбой древнего пылкого эльфийского кредо, которое учит боевому взаимодействию с окружающим миром. Хотя эти рыцари-философы могут отстаивать странные и неприятные принципы, их ценность как воинов не подлежит сомнению. Владение может рекрутировать эльфийские отряды, и эти отряды теряют свойство *скудный*, при этом качество *редкий* остаётся.

Рабство (обычай; М: 0; Б: 4; О: -2)

Рабский труд нередок в пограничье. Некоторые государства заставляют преступников работать на благо общества, некоторые относятся к такому труду равнодушно. Однако это владение отличается от прочих – оно рьяно поддерживает культуру рабства. К рабам здесь относятся хуже, чем к животным, а их жизни стоят гораздо дешевле их труда. В каждом месте владения один актив *освобождается от стоимости содержания*. Однако со стороны дварфов такое владение может рассчитывать только на ненависть и вражду, поскольку те считают рабство святотатством.

Религиозное рвение (обычай; М: 0; Б: 0; О: 4)

Немногие обитатели пограничья питают сильную любовь к богам после нашествия Бездны, однако обитатели этого владения – неистовые верующие. Характеристики общества, получаемые от *часовен*, *храмов* и *великих храмов*, удваиваются.

Рынок (рынок 1; М: 0; Б: 2; О: 0)

Деревни фермеров и рыбаков могут обеспечить большинство своих потребностей, но торговый посёлок жизненно важен для снабжения промышленными ресурсами и товарами, а также заморской роскошью, которую невозможно сделать в деревне. На этом рынке можно купить обычные товары, широко распространённые в округе.

Сбор ополчения (ополчение 1; М: 2; Б: 0; О: 0)

Местные обучены вступать в битву в случае налёта или вторжения. Если место атаковано, защищающие автоматические получают две боевые единицы *ополчения*, участвующие в обороне. Боевые единицы не существуют вне битвы, и все их повреждения исцеляются в начале следующего хода владения.

Спартанская культура (обычай; М: 4; Б: 0; О: 0)

Каждый феодал пограничье должен быть привычен к войне, иначе ему не протянуть и года. Культура этого владения превозносит славу дисциплинированной воинской доблести. Все *казармы, тренировочные центры и военные академии* удваивают свои значения мощи.

Стена (укрепления 2; М: 4; Б: -1; О: 0)

В этом месте вокруг важных участков обустроена стена и каменные защитные сооружения. Место может приобретать *заграждения и башни* в качестве фортификационных активов.

Торговая гильдия (рынок 3; М: -1; Б: 8; О: -1)

Это место – дом могущественных гильдий, в которых состоит множество богатых торговцев и процветающих предпринимателей. Их работа существенно обогащает владение.

Торговая жилка (обычай; М: 0; Б: 4; О: 0)

Традиция народа этого владения – искать прибыть и новые коммерческие возможности, здесь даже ребёнок может высчитать процент по займу. Бонусы к богатству от *рынков, торговых центров и торговых гильдий* в этом владении удваиваются.

Торговый центр (рынок 2; М: -1; Б: 4; О: 0)

Торговцы этого места путешествуют по всем сторонам света, чтобы найти экзотические товары далёких земель. Торговля приносит владению немалую прибыль, а терпеливый покупатель может приобрести здесь практически всё, что угодно.

Тренировочный центр (казармы 2; М: 4; Б: -1; О: 0)

На просторах такого центра войска тренируются и обучаются дисциплине. Для двух боевых единиц, размещённых в этом месте, *стоимость содержания не учитывается*.

Храм (храм 2; М: 0; Б: -1; О: 4)

Этот величественный, широко известный храм – один из самых могущественных в регионе, а во главе его стоит жрец как минимум 7 уровня. Патриарх или матриарх, как правило, не против оказывать правителю услуги по сотворению заклинаний, если это не связано с опасностью.

Храм Ада (без типа; М: 2; Б: 4; О: 2)

Это открытый публичный храм Повелителей Ада, в котором проводятся ужасные ритуалы во славу демонов. Эти храмы дают владению благословения: за каждый

храм Ада количество очков злодеяний для владения *считается на пять меньше*, чем на самом деле, поскольку народ привыкает к страданиям ближних. Однако каждый раз, когда правитель *выбрасывает натуральную 1* при спасброске или проверке характеристики владения, очки злодеяний владения *увеличиваются на два*, поскольку такой провал оборачивается кровавой попыткой свалить вину на кого-то или попытаться её загладить многочисленными жертвами.

Часовня (храм 1; М: 0; Б: 0; О: 2)

В пограничье частенько встречаются небольшие храмы, посвящённые полусотне малоизвестных богов, но этот отличается от прочих тем, что в нём присутствует обладающий настоящей силой жрец, который служит местным верующим. Местный жрец или жрица, как правило, имеет как минимум четвёртый уровень и способен сотворять заклинания на пользу своему правителю.

Частокол (укрепления 1; М: 2; Б: 0; О: 0)

Здесь в качестве укреплений возвели стену или ров вокруг важных участков, пусть это даже простой частокол из заострённых кольев. Теперь это место может покупать укрепление *заграждения*.

Школа (школа 1; М: 0; Б: 2; О: 0)

Большинство простых людей может выучить буквы и цифры разве что внутри своей семьи, однако в культурах, где действительно ценят образование, оно может быть доступно и для обычных детей. Эта школа учит население основам грамоты и счёта, а также практическим навыкам, которым местные ремесленники не могут научить своих подмастерьев. Иногда там может присутствовать маг 4 уровня, готовый оказывать не связанные с опасностью услуги местному правителю.

Хорошее образование (обычай; М: 0; Б: 2; О: 2)

В этом владении традиционно почитают образованность, и даже простолюдины стараются учить своих детей грамоте и счёту. Ожидается, что образованные люди будут направлять свои знания на практические цели: *школы, академии и великие академии* удваивают свои характеристики богатства.

ПРИМЕР ИГРЫ С ВЛАДЕНИЯМИ

Могучему воину Груберу окончательно надоели преступления Уолдредра, правителя небольшого торгового посёлка Истхэм. Этот мелкий лорд посылает своих людей по окружающим деревушкам, устраивая жестокие поборы, а его далёкие хозяева ничего не делают, чтобы умирить этот чрезмерный аппетит. Что ещё хуже, именно Уолдред повесил подругу Грубера, Ханфу Вень, за банальную кражу на заре их карьеры авантюристов.

Товарищи Грубера разделяют его неприязнь к Уолдреду. Они обсуждают возможность просто убить негодяя в его поместье, однако оно хорошо защищено от убийц и перспективы такого мероприятия представляются весьма туманными. И даже если им удастся пронзить сердце Уолдредра, кто гарантирует, что следующий правитель окажется лучше? Этим землям нужен новый правитель, и поскольку Грубер – наиболее харизматичный и популярный член группы, все согласны с тем, что он лучше всего подходит на такую роль. Вся партия будет управлять владением, но Грубер будет их лицом.

Теперь, когда авантюристы поставили перед собой столь амбициозные цели, им нужен кто-то, кто пойдёт за ними. К счастью, после их недавних приключений небольшая рыбацкая деревня Холлоухил у них в неоплатном долгу. Деревня находится на достаточном удалении от Истхэма, чтобы тому было сложно отправить сюда войска, а старейшины деревни соглашаются с тем, что Грубер будет лучшим лидером. Они приносят клятву верности воину, и так рождается владение Спящей долины.

Ведущий определяет Холлоухилл как ресурс с типом хорошее рыболовство и общим богатством 4. У бедных жителей нет других активов, но ведущий, заглянув в главу о героях, видит, что могущественные персонажи могут дать своему владению серьёзные преимущества. Грубер добавляет воинскую славу, давая +4 очка мощи. Его соратник, эльфийка Амириэль, призывает на помощь своих товарищей по кредо, давая обычай Пылкое кредо и добавляя +4 очка общества. Широкая известность жреца Герхарда привлекает последователей и позволяет основать в деревне часовню, а мудрость мага Сируха приводит в деревню учеников и даёт возможность открыть школу.

Благодаря тому, что скромная деревня оказалась в фокусе внимания группы могущественных героев, в ней теперь есть школа и часовня, а характеристики составляют 4 мощи, 6 богатства и 6 общества, с модификаторами, соответственно, 0, +1 и +1. Ведущий решает, что пока Уолдредра не волнуют планы группы, однако вскоре он может начать воспринимать мятежников всерьёз. Группе придётся действовать быстро, если они хотят набрать достаточно сил, чтобы противостоять повелителю Истхэма.

Поскольку Спящая долина управляется персонажами игроков, она получает два действия во время хода владения. Грубер выбирает первое – построить частокол, который увеличит мощь деревни и позволит покупать заграждения.

Чтобы построить частокол, ему нужно пройти три проверки: мощи, богатства и общества. Сложность для каждой равна 12 плюс величина характеристики или стоимости содержания актива, так что для частокола это будет 14, 12 и 12. Одно действие даёт возможность совершить один бросок, так что Грубер делает проверку мощи, бросая k20, и добивается успеха с результатом 14.

Следующее действие достаётся жрецу Герхарду, который решает продолжить строительство частокола. Он делает проверку богатства, добавляя к броску бонус +1 из-за модификатора богатства владения. Бросок оказывается неудачным, и проверка проваливается с результатом 6. Однако полученный урок оказывается полезен, так что сложность двух оставшихся проверок уменьшается на 1. Пока Спящая долина будет продолжать свои попытки построить частокол, сложность будет продолжать уменьшаться, пока герои не добьются успеха.

Пока их подданные трудятся над возведением частокола, герои решают, что им нужны доблестные воины для защиты стен. Живущие неподалёку горцы известны своей неприязнью к Уолдреду, так что, возможно, их удастся уговорить помочь. Группа сообщает о своих планах ведущему, и в перерыве между встречами тот создаёт приключение, посвящённое этому желанию. Следующая встреча посвящается попыткам впечатлить вождей горцев и возвращению ценного артефакта из древней гробницы. Ведущий решает, что усилия персонажей были успешны, и местные соглашаются отправить отряд горных разведчиков для защиты Холлоухилла. Стоимость их содержания равна 1 очку мощи, 1 богатства и 1 общества. Ведущий отмечает этот факт, однако у Спящей долины ещё достаточно свободных ресурсов. Модификаторы характеристик владения также не меняются, поскольку стоимость содержания не уменьшает сами характеристики.

Когда помощь горцев получена, герои совершают второй ход владения. Наступает очередь Амириэль определять действие Спящей долины. Вопреки возражениям товарищей, она решает накопить сокровища. Эльфийка делает проверку богатства со сложностью 8 и добивается успеха, добыв для владения 3 очка сокровищ. Судя по всему, улов в этом месяце был хорош.

Во время второго действия Сирух решает, что не может потерять бонус владения для постройки частокола, и совершает проверку богатства со сложностью 11. В результате выпадает 10, и Амириэль самодовольно указывает, что можно потратить два из трёх только что полученных очков сокровищ, чтобы добавить к результату 1 и добиться успеха. Сирух неохотно признаёт, что предусмотрительная эльфийка была права, и тратит сокровища. Частокол почти построен.

Тем не менее, Холлоухилл всё ещё не готов противостоять гневу могущественного правителя. Для защиты деревни нужно ополчение, но на создание соответствующего актива может потребоваться несколько ходов. Собрать ополчение можно было бы и быстрее, если бы у них были наставники получше. После короткого обсуждения группа вспоминает об отставном

генерале, живущем в далёком поместье, которому они когда-то помогли решить проблему. Решив добиться его помощи, герои седлают лошадей, оставляя ведущего раздумывать над осложнениями, которые они могут встретить в попытках убедить старого вояку восстать против законно назначенного правителя.

А в это время на востоке Уолдредда начинает беспокоить кипучая активность в долине. После того, как игроки уходят домой, ведущий берётся за кости...



МАССОВЫЕ СРАЖЕНИЯ

Основная цель этого раздела – представить простую и связную систему для быстрого разрешения массовых сражений. Она не предназначена для превращения в полноценный варгейм каждой вылазки персонажей против вражеского форта или зачистки логова бандитов в горах. Игроки должны иметь возможность с первого взгляда определить, имеют ли их силы шанс на победу в битве, и эта оценка должна быть достаточно близкой к реальному исходу.

Ведущему следует относиться к приведённой ниже системе, как к руководству по разрешению наиболее часто встречающихся столкновений на поле боя. Когда игроки придумают что-нибудь странное и непредвиденное (а они точно что-нибудь такое придумают) просто примите решение на месте, как сделали бы это посреди подземелья.

ОТРЯДЫ

Базовый элемент массового сражения – это *боевая единица* или *отряд*. Точное количество воинов, составляющих отряд, в рамках системы владений не принципиально; по умолчанию можно считать, что отряд состоит примерно из 80 воинов. В зависимости от масштаба кампании, это значение может меняться на порядок в ту или иную сторону. Например, при игре в очень малонаселённых землях обычный отряд может составлять не 80, а всего лишь 8 человек, а при противостоянии могучих империй – 800 или даже 8000 бойцов.

Отряд обладает теми же характеристиками, что и составляющие его отдельные существа. Например, у группы гигантов будет 10 хит-дайсов, класс брони 13, боевой дух 11 и так далее. Полный сил отряд всегда имеет максимальное количество хит-пойнтов для своих хит-дайсов; то есть, у не получившего повреждений отряда гигантов будет 80 хит-пойнтов.

Отряды сохраняют скорость передвижения и способности составляющих их существ. Стальные крушители могут стрелять из своих орудий, женщины-сколопендры – плевать ядом, сиёкой – прекрасно плавать и дышать под водой, владеющие заклинаниями чудовища могут использовать магию и так далее. В большинстве случаев такие способности применяются так, как они описаны, однако использование магии на поле боя описано отдельно в этой главе.

Некоторые боевые единицы предназначены для поддержки. *Элементы поддержки* состоят из небольших команд специалистов, полевой артиллерии, приданных магов и прочих маленьких групп, которые помогают отрядам и дают им дополнительные плюсы. Элементы поддержки не могут действовать сами по себе – они слишком хрупки, чтобы пережить столкновение с сотнями завывающих врагов. Зачастую элементами поддержки для возглавляемых ими

отрядов могут считаться персонажи игроков на низких и средних уровнях; конкретные плюсы от них указаны в главе о героях.

Некоторые титанические чудовища или особенно свирепые бойцы достаточно могучи, чтобы выступать на поле битвы в одиночку. Такие **воители** могут сражаться вместе с отрядами или прокладывать собственную дорогу по окровавленной земле. Большинство обычных людей, выступающих в одиночку, будут просто сметены потоком врагов, однако воители в массовых сражениях используют свои полноценные характеристики, в том числе атаки, повреждения и хит-пойнты. Если иное не оговорено особо, воители рассматриваются как обычные отряды с теми же правилами. Воителями иногда могут считаться высокоуровневые персонажи игроков.



ОТРЯДЫ ВНЕ СИСТЕМЫ ВЛАДЕНИЙ

Приведённая здесь система массовых сражений ориентирована, в первую очередь, на использование в рамках игры с владениями. По умолчанию предполагается, что отряды создаются во время хода владений специальными действиями, их состояние характеризуется исключительно хит-пойнтами, а количество воинов в составе не имеет большого значения. Тем не менее, эту систему можно использовать и в обычной игре без владений, если требуется разрешить какое-то достаточно крупное столкновение. Процедуры в обоих случаях используются одинаковые, единственное различие – в определении количества участвующих сил. Понять, сколько отрядов выступает на поле боя, ведущему помогут следующие шаги.

1. **Определитесь с масштабом боя.** В относительно небольших схватках отряд состоит из 8 воинов, в достаточно масштабных битвах отряд будет состоять из 80 существ, а в эпических сражениях в составе отрядов может быть по 800 и более бойцов.

2. Далее **распределите имеющиеся войска по отрядам.** Как правило, в отряд определяется максимально возможное количество бойцов из имеющихся, если они не разделены значительным расстоянием, или, например, не нападают с разных сторон. Могучих противников с очень большим количеством хит-дайсов рекомендуется рассматривать как воителей; небольшие группы существ, не способные образовать полноценный отряд, можно вводить в качестве элементов поддержки.

3. Если в итоге состав отряда оказывается неполным, **определите количество его хит-пойнтов.** Если вы используете минимальный масштаб битвы, с размером отряда в 8 бойцов, просто умножьте их количество в отряде на размер их хит-дайса. В случае более масштабных сражений сначала разделите количество существ в отряде на 10 (или на 100, если максимальный размер отряда равен 800) и округлите результат до ближайшего целого, после чего умножьте на хит-дайс. Имейте в виду, что отряд не сможет восстановить свои хит-пойнты в бою (например, магией) выше этого значения.

4. После завершения боя **количество выживших существ определяется в обратном порядке.** Разделите оставшееся количество хит-пойнтов отряда на размер хит-дайса составляющих его существ; если максимальный размер отряда 80 или 800 бойцов – умножьте результат на 10 или 100 соответственно. Полученное значение округлите в большую сторону – это и будет количество выживших в бою воинов.

ПОДГОТОВКА БОЯ

Некоторые группы предпочитают проводить сражения на тщательно прорисованных картах с использованием миниатюр, означающих отряды. Можно, конечно, играть и так, но система “Багровой зари” не требует ничего, кроме грубого наброска поля боя и базового понимания масштаба. Перемещение и манёвры отсчитываются примерно с той же точностью, что и в ходе обычного боевого столкновения, и положения отрядов относительно элементов поля определяются достаточно условно.

На карте желательно отразить критичные элементы ландшафта – реки, обрывы, лесистую местность, крутые склоны и т.п. Точный масштаб соблюдать не обязательно, достаточно обеспечить понимание ситуации со стороны игроков.

Перед началом сражения ведущий, основываясь на ситуации, определяет, кто прибыл на поле боя первым – в случае атаки какого-то места это практически всегда будут обороняющиеся. Ведущий выбирает одну из сторон карты и расставляет на ней свои боевые единицы, занимая не больше трети карты от края. После этого атакующие выбирают свою сторону (или стороны) и расставляют собственные войска по тем же правилам.

Могут ли какие-то отряды быть скрытыми от противника в начале боя – решает ведущий. Как правило, подобное под силу только отдельным героям, большие же скопления воинов утаить крайне сложно.

ПОРЯДОК ИГРЫ

Битва владений похожа на обычный бой. Боевые единицы и специальные персонажи обладают практически теми же характеристиками, что и составляющие их существа, и броски атаки, спасброски и броски повреждений совершаются точно так же, как и в индивидуальной схватке. В отличие от обычного боя, раунды в массовом сражении, как правило, длятся гораздо дольше. По умолчанию можете считать, что каждый раунд занимает *в десять раз больше обычного раунда* – примерно одну минуту, хотя в зависимости от ситуации это время может меняться.

1. Определение инициативы

Каждая сторона в сражении бросает к8, как правило, без модификаторов. Сторона, получившая наибольший результат, ходит первой, далее следуют остальные участники в порядке уменьшения полученного броска. Ничьи разрешаются повторным броском инициативы. Порядок действий сторон одинаков в ходе всего сражения, инициатива не перебрасывается. Очередность, в которой действуют отряды внутри хода каждой из сторон, определяется командованием участников битвы.

2. Фаза движения

Во время фазы движения, командующий активной стороны может переместить все отряды, которые пожелает. Отряды перемещаются со своей обычной боевой скоростью с учётом длительности раунда; например, отряд из обычных людей за раунд в одну минуту пройдёт 300 футов. При движении по лесу, болотистой земле, крутым склонам и другой труднопроходимой местности, скорость движения уменьшается вдвое. Густые джунгли, глубокие ручьи, узкие горные тропы и прочая подобная местность может уменьшить проходимое расстояние вчетверо.

Если отряд *встречает на пути препятствие*, например, водный поток или обрыв, он должен остановиться до конца раунда. В следующий ход боевая единица может преодолеть препятствие, потратив на это всю свою фазу движения; по решению ведущего также может понадобиться проверка характеристики.

Если отряд *приближается на 30 футов к вражеской боевой единице*, будь то целый отряд или одинокий воитель, желающей его атаковать, они оба оказываются связаны боем, и должны оставаться рядом друг с другом, пока один из них не будет уничтожен, не сбежит или не совершит отступление из боя. *Отступление из боя* полностью занимает фазы движения и действия отряда, и помещает его в шестидесяти футах в противоположенном от противника направлении; пройти мимо враждебной боевой единицы таким образом невозможно. Отряд может просто бежать от врагов, однако в этом случае все связанные с ним боем единицы получают возможность *совершить против беглецов внеочередную атаку*.

Одинокие воители могут передвигаться по полю боя как обычно. Персонажи игроков не обязаны подчиняться приказам генералов, если сами того не хотят. Воители также не обязаны останавливаться рядом со вражескими боевыми единицами против своей воли, однако должны совершать *отступление из боя*, если желают выйти из столкновения со связанными боем противниками.

3. Фаза атаки

Во время фазы атаки каждый отряд или герой могут атаковать вражескую боевую единицу. Отряды и герои, связанные ближним боем, как правило *не могут использовать дальнобойное оружие*, а отряды с дистанционным оружием не могут атаковать противников вне зоны действия своего вооружения. В большинстве случаев одну цель в ближнем бою могут атаковать *не более четырёх отрядов*, по одному с каждой стороны, вместе с любым количеством героев. Эти боевые единицы должны находиться в пределах досягаемости от цели, при этом *два отряда не могут атаковать с одной стороны*. Экипированные дальнобойным оружием войска могут атаковать одну и ту же цель без ограничений, однако при стрельбе по связанному ближним боем противнику они имеют *равные шансы попасть в любого из участников столкновения*.

Воителя, не прикреплённого к более крупной боевой единице, в ближнем бою может атаковать *только один отряд*, для большей силы просто не найдётся места. Для дистанционных отрядов ограничения отсутствуют, хотя правило по *стрельбе в ближний бой* распространяется и на этот случай.

Каким бы могучим ни был воитель, против превосходящего числа врагов устоять ему непросто. Когда его атакует отряд, воитель получает обычные повреждения *даже в случае промаха по нему*; если же отряд попадает, наносимый такому одиночке урон *всегда максимален*. Выбирать воителей целью можно только тогда, когда они действуют в одиночку и не прикреплены к отряду, однако атаки, наносящие урон по площади, или удары отрядов с особыми способностями могут ранить даже прикреплённых воителей.

Отряды способны пользоваться *укрытиями, возвышенностями и прочими ситуациями*, которые могут быть полезны бойцам. В большинстве случаев это должно давать бонусы +2 к классу брони или броскам атаки. Ведущий самостоятельно определяет, какие обстоятельства дают подобные бонусы, а какие – нет.

Вместо атаки отряды могут предпринимать другие действия, которые кажутся ведущему разумными. Следует помнить, что даже самый одарённый генерал не может обеспечить идеальное управление войском и точную передачу своих указаний, поэтому сложные приказы могут потребовать проверки харизмы, а явно самоубийственные распоряжения способны привести к проверке боевого духа со стороны войск, если они сразу не откажутся выполнять такие указания.

ОБХОД С ФЛАНГОВ

Для простоты предполагается, что отряды не направлены в какую-то определённую сторону и могут одинаково хорошо сражаться во всех направлениях. Если ведущий хочет добавить в свою игру удары с флангов, он может назначить отрядам “основное” направление, и давать противникам, атакующим с флангов, бонус к атаке +2, а с тыла +4. Направление отряда можно сменить при перемещении, а также один раз между раундами, когда его атакует другой отряд. В качестве альтернативного варианта можно использовать простое правило, что два отряда, атакующих с противоположных сторон, получают бонус +2 к броскам атаки. В любом случае, герои не могут совершать фланговые атаки и быть целью таких атак – с их стороны любое нападение расценивается как обычное.

БОЕВОЙ ДУХ

Во время сражения *боевой дух* является жизненно важным ресурсом. Даже свежий, нетронутый врагом отряд может превратиться в убегающую толпу, если воины решат, что поражение неминуемо. Как правило, отряды используют значения боевого духа составляющих их существ. Герои всегда автоматически проходят проверки боевого духа, однако если они прикреплены к отряду, который провалил такую проверку, то должны либо бежать вместе с остальными, либо отделиться от отряда.

Отряд на поле боя совершает проверки боевого духа в следующих ситуациях:

- отряд впервые за битву получает повреждения, и при этом не состоит из профессиональных воинов;
- количество хит-пойнтов отряда уменьшается до половины с округлением вверх;
- отряд впервые за бой сталкивается со сверхъестественным или сильно превосходящим его противником;
- ближайшая соседняя боевая единица уничтожена или обращена в бегство;
- половина союзных боевых единиц с округлением вверх уничтожена или обращена в бегство;
- все союзные единицы уничтожены или обращены в бегство;
- лидер стороны, на которой сражается отряд, убит.

Проваливший проверку боевого духа отряд становится *дрогнувшим*. Каждый раз, когда он пытается предпринять любое действие, кроме боевого отступления и перемещения как можно дальше от вражеских боевых единиц, такой отряд должен проходить проверку боевого духа. В случае успеха действие выполняется, а в случае провала отряд отступает.

Если *дрогнувший* отряд вынужден пройти проверку боевого духа повторно (не считая проверок при выполнении действий), и она также заканчивается провалом, он становится *обращённым в бегство*. Обращённые в бегство отряды немедленно пытаются бежать с поля боя, не могут атаковать и получают удвоенные повреждения из всех источников. Таким отрядам не хватает дисциплины, чтобы организованно отступить из боя.

Командующий боем или воитель может попытаться *сплотить* один дрогнувший или обращённый в бегство отряд вместо своей атаки за раунд. Отряд должен видеть и слышать героя, которому необходимо пройти проверку харизмы со сложностью 10. В случае успеха обращённый в бегство отряд становится дрогнувшим, а дрогнувший возвращает себе боевой дух. Если полученный героем результат *превышает 14*, то даже к обращённому в бегство отряду возвращается обычная отвага.

ОТСТУПЛЕНИЕ С ПОЛЯ БОЯ

Отряд или герой могут покинуть поле боя, если того требуют обстоятельства. Обращённые в бегство отряды обязаны это сделать максимально быстро.

Если бой происходит на подготовленной карте, боевой единице достаточно *достигнуть края карты*. Если сражение происходит абстрактно, отряд может отступать, пока не связан ближним боем с противником.

В конце боя каждый выживший отряд победившей стороны, имеющий свойство *погони*, может выбрать и атаковать один убегающий отряд проигравшей стороны. Боевые единицы, *отступившие в боевом порядке*, могут дать отпор – в этом случае инициатива и атаки определяются как обычно. *Обращённые в бегство* отряды не могут сопротивляться и автоматически проигрывают инициативу. Допускается только *один раунд погони*, после чего оставшиеся в живых жертвы окончательно ускользают из рук победителей.

ОДИНОЧКИ В БОЮ

На поле боя одиночки и небольшие элементы поддержки могут быть присоединены к отрядам. Противостоять толпе вражеских воинов может только *воитель*, остальные одиночки автоматически погибают, если их атакует отряд или воитель. Если отряд, к которому они прикреплены, уничтожен, они должны пройти спасбросок стойкости, или тоже погибнуть. В случае успеха считается, что одиночке или элементу поддержки удалось бежать.

Будучи прикреплённым к отряду, элемент поддержки даёт тому бонусы, указанные в его описании. К отряду можно прикрепить любое количество одиночек и элементов поддержки, но дублирующиеся бонусы применяются *только один раз*. Если разные элементы поддержки дают одинаковые типы

бонусов, применяется *лучший из них*. Персонажи игроков низких и средних уровней часто считаются поддержкой, и дают определённые бонусы в зависимости от своего класса, как описано в разделе о героях.

В ходе боя элементы поддержки можно свободно отсоединять от отряда в его ход, при условии, что он не связан рукопашным боем с противником. Большинство из них может передвигаться со скоростью обычного человека, хотя ведущий может назначить элементу другую скорость, если тот отягощён осадным оборудованием или передвигается верхом. Если элемент поддержки завершает свой ход рядом с другим отрядом, тот может присоединить его к себе, *потратив на это целый раунд*.

Воители способны действовать на поле боя свободно, однако могут также присоединяться к отряду. Зачастую воители дают своему отряду соответствующие бонусы, указанные в соответствующем разделе, и *совершают независимые атаки* в схватке с боевыми единицами противника. Будучи присоединёнными, они всегда могут использовать *любое своё оружие*, в том числе дистанционное в ближнем бою, и, как правило, сами не могут быть целью атаки – для скоординированного нападения на одиночку вокруг слишком много других бойцов. *Если их отряд уничтожен*, воители автоматически получают максимальный урон атаки, положившей конец отряду.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ В БОЮ

Некоторые боевые единицы обладают специальными способностями, полученными в результате тренировок или от своей чудовищной природы. В бою отряды могут использовать эти способности как обычно: если отдельное существо способно к регенерации, регенерировать будет весь отряд и т.п. Некоторые специальные способности, которыми обладают герои и отряды, могут использоваться вместо их атаки за раунд, другие могут быть использованы свободно, не жертвуя атакой. При этом сотворение заклинаний представляет собой особый случай и рассматривается ниже отдельно.

ОСАДЫ

Осады практически всегда обрабатываются абстрактно, поскольку они включают в себя длительные промежутки скучной работы по возведению осадных сооружений и укреплений, перемежающиеся короткими жестокими стычками. После того, как фортификации осаждённого места будут разрушены, можно провести сражение вокруг пролома в стене или сломанных ворот, но предвещающие этот момент действия разрешаются в абстрактной манере.

Обороняющаяся сторона не может вынудить начать осаду, если не обладает какими-то фортификационными активами. Лишённая стен деревня или лагерь лесорубов недостаточно угрожающи, чтобы сдержать вражеские силы, и должны встречать противника в открытом поле.

Осаждающая сторона может выбрать любое количество своих отрядов и героев для атаки на оборонительные сооружения защищающихся, распределив фортификации между нападающими отрядами. Атаки на укрепления *автоматически попадают и наносят обычный урон*. Некоторые укрепления могут быть особо стойкими к повреждениям, наносимым обычными войсками – в этом случае из наносимого урона *вычитается определённое количество очков*, вплоть до нуля. Некоторые фортификационные сооружения также могут *совершать атаки* или автоматически наносят урон нападающим в соответствии с указанными в таблице отрядов подробностями.

В каждый ход владения осаждающие могут организовать *только один раунд атак*. Если после этого какие-то из укреплений остаются в строю, осада продолжается. Если все укрепления разрушены, атакующие силы могут немедленно ринутся в битву против обороняющихся. В общем случае защищающаяся сторона должна получить *бонус +2 ко всем своим броскам атаки* в течение боя, чтобы показать их подготовленность к оборонительному бою.

Если защищающаяся сторона отрезана от адекватного снабжения, её можно *взять измором*. Воители и специальные персонажи всегда могут найти себе пропитание, однако все отряды обороняющихся *теряют один хит-пойнт за каждый свой хит-дайс каждый ход владения*, пока находятся в осаде. Некоторые активы позволяют месту заранее организовать запасы продовольствия на определённое количество хит-дайсов; в ход владения за каждый хит-дайс обороняющихся войск потребляется один хит-дайс запасов, пока те не будут истощены. В зависимости от ситуации ведущий может наносить осаждѐнным больше или меньше повреждений.

Атакующим также необходимо *поддерживать свои линии снабжения*. Как минимум одна такая линия должны быть проведена между нападающими войсками и союзным городом или другим источником снабжения. В обычном масштабе для большинства небольших армий достаточно пути по проходимой повозками местности. Для снабжения армий, состоящих из тысячи и более гуманоидов, подойдут только водные артерии или исключительно хорошие дороги. Если между осаждающими и их источниками снабжения окажутся вражеские отряды, атакующая сторона начнѐт нести те же потери, что и осаждѐнная – один хит-пойнт за хит-дайс каждый ход владения. Неохраняемый путь снабжения может нарушить любой отряд или герой, заставив атакующих выделять силы на подавление диверсантов или охрану пути.

ПОСЛЕДСТВИЯ БИТВЫ

Большинство битв заканчиваются тем, что одна из сторон контролирует оспариваемое место, а вторая – бежала или уничтожена. Боевые единицы, которые были обращены в бегство или отступили, помещаются рядом с местом. В свой ход им, скорее всего, потребуется начать движение к ближайшей дружественной базе, чтобы противник не догнал их и не уничтожил. С другой стороны, они могут организовать контратаку, если считают, что имеют шансы на успех.

Покорённые места немедленно переходят в собственность вторгшегося в них владения. Покорившая место сторона немедленно равняет с землёй все находящиеся там стационарные активы. Все эти строения и люди, которые в них работали, были, скорее всего, уничтожены в ходе битвы, но даже если они сохранились, требуется очень много времени, чтобы найти их, восстановить и обратить на службу новым хозяевам. Некоторые активы могут даже создать препятствия для покорителей, символизирующие повстанческое сопротивление или упрямых местных жителей.

При этом восстановление разрушенных активов, как правило, проще построения их с нуля. Все попытки восстановить актив, разрушенный вторжением, *получают +2 к броску* в дополнение к остальным накопительным бонусам от потраченных на восстановление ходов.

Некоторых покорителей интересует только добыча. Они сожгут захваченное место дотла, разграбят его и ускачут вслед заходящему солнцу. Разграбленные места остаются во власти их исходного владения, а *покоритель получает 1 очко сокровищ*, плюс по 1 за каждый разграбленный актив, плюс 1, если разграблен посёлок, и плюс 4, если разграблен город. Место немедленно получает препятствие *исключительная бедность*, и не может быть снова разграблено, пока это препятствие не будет устранено.

Разрушенные при разграблении активы *не получают бонус +2* в случае попыток восстановления. Их разрушение слишком сильно и целенаправленно, так что на восстановление требуется не меньше сил, чем на постройку новых.

ПОПОЛНЕНИЕ ВОЙСК

Воители и другие специальные персонажи исцеляются по обычным правилам. Одного хода владения, как правило, достаточно, чтобы восстановить все потерянные ими хит-пойнты. Для отрядов же требуется больше времени и усилий.

Для восстановления боевых отрядов их владельцу необходимо предпринять действие *Починить актив* в свой ход владения. В результате восстанавливается количество хит-пойнтов, равное значению *характеристики мощи владения*,

распределённое между отрядами по желанию правителя. Осаждённые или отрезанные от снабжения отряды нельзя пополнять. Действие *Починить актив* предполагает, что во владении существует подходящий источник пополнения войска – в случае очень редких отрядов оно может быть бессильно, или же может потребоваться дополнительное время и действия, чтобы достичь тех же результатов.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ В МАССОВЫХ СРАЖЕНИЯХ

Польза большинства заклинаний в массовых сражениях невелика – вокруг слишком много бойцов, а масштаб действия магии слишком ограничен, чтобы серьёзно повлиять на ход боя. Тем не менее, некоторые заклинания обладают достаточно широким эффектом, чтобы влиять на целые отряды, или могут быть полезны в подготовке поля боя к надвигающемуся конфликту. Ниже приводится несколько рекомендаций, которые помогут ведущему принимать решения по использованию заклинаний в ходе сражения.

Во-первых, *заклинания, действующие на одну или небольшое количество целей*, эффективны только против воителей. В этом случае магия действует как обычно, однако выбирать целью воителей, присоединённых к отряду, нельзя. Ведущему также стоит аккуратно следить за дистанцией, на которой эффективно заклинание.

Во-вторых, *заклинания, эффект которых распространяется на достаточно большую область* (радиусом не менее 30 футов), могут воздействовать на целые отряды и присоединённых к ним героев и элементы поддержки. В этом случае любые наносимые повреждения уменьшаются вдвое с округлением вниз; то есть, если заклинание позволяет пройти спасбросок, чтобы получить половину урона, в итоге наносится четверть. При воздействии заклинаний, наносящих урон по площади, элементы поддержки должны пройти спасбросок уклонения или погибнуть, герои же и обычные персонажи игроков в этой ситуации получают такие же повреждения, как и отряд.

В-третьих, раунд в массовом сражении занимает *значительно больше времени*, чем обычно, и ведущему нужно внимательно следить за длительностью заклинаний. Если время действия заклинания меньше “массового” раунда – можно считать, что оно бесполезно.

В-четвёртых, *заклинатели не могут пользоваться магией*, если отряд, к которому они прикреплены, вступил в рукопашный бой. Невозможно сохранять требуемую концентрацию, когда маг или жрец находится на расстоянии вытянутой руки от сотни вопящих орков.

Наконец, заклинатели могут изучать и разрабатывать специальную магию, предназначенную для использования в массовых битвах, использующую энергию поля боя для создания масштабных эффектов. Подобные заклинания,

скорее всего, будут крайне специализированными по своему действию, а те маги, которым удастся завладеть ими, будут ревностно хранить такое знание. Такие заклинания действуют в соответствии со своим описанием, и первые два пункта приведённых выше рекомендаций на них не распространяются.

ПОЛУЧЕНИЯ ОПЫТА ВОЙСКАМИ

Закалённые в боях войска способны добиться большего, чем простые солдаты. Стандартные характеристики отрядов приведены для среднестатистической боевой единицы этого типа, не слишком желторотой и не слишком закалённой боями. По мере того, как отряды получают опыт, они могут учиться новым трюкам в соответствии со своим классом. Герои и элементы поддержки не получают опыт по этой системе.

За уничтоженных и обращённых в бегство врагов отряды получают боевой опыт. Опыт получают все стороны сражения, независимо от его исхода: пережитое поражение, в некотором роде, является для солдата самым поучительным опытом.

Количество опыта, выдаваемого за отряд, *равно его суммарной стоимости как актива*. Например, отряд со стоимостью содержания 2 очка мощи, о богатства и о общества даст 2 очка боевого опыта. В конце сражения посчитайте *полную сумму опыта* за уничтоженные боевые единицы и *половину* – за обращённые в бегство. Если в результате боя было захвачено или разграблено место – также добавьте *стоимость расположенных там активов*.

Если для боевой единицы по какой-то причине не указана стоимость актива, выдаваемый за неё боевой опыт равен половине его хит-дайсов с округлением вверх, плюс-минус пару очков, если она обладает какими-то серьёзными боевыми навыками или имеет слишком много хит-дайсов для своей сложности.

Разделите полученную сумму поровну между всеми боевыми отрядами, деятельно участвовавшими в сражении. Как правило, *отряд должен вступить в бой с противником*, хотя боевые единицы, участвовавшие в какой-то части хитроумного плана, не подразумевающего применение насилия, тоже могут получить опыт по решению ведущего.

По мере того, как отряд набирает опыт, он повышается в уровнях – от рядового до *бывалого*, *ветеранского* и *элитного*. За один ход отряд не может поднять свой уровень больше, чем на одну ступень. Для достижения статуса *бывалого* отряду необходимо 5 очков боевого опыта, чтобы стать *ветеранами* – 15, и 35 очков, чтобы достигнуть *элитного* статуса.

Когда отряд получает новый уровень, он получает постоянный накопительный бонус +1 к броскам атаки, а также может выбрать один пункт из следующего списка, причём каждый из этих бонусов учитывается только один раз:

- +1 к боевому духу;
- +1 хит-дайс;
- свойство закалённый;
- свойство опытный;
- бонус +2 к классу брони.

БОЕВЫЕ ОТРЯДЫ

Ниже приведены примеры наиболее часто встречающихся в пограничье разновидностей воинов. Для большинства владений не будет представлять особых трудностей вербовка обычных людей, однако для сбора под своими знамёнами более впечатляющих войск или воинов-полулюдей могут потребоваться серьёзные усилия. Доступность войск в каждом конкретном случае определяет ведущий, однако в некоторых случаях персонажи игроков могут обладать специальными способностями, позволяющими им нанимать недоступных в обычных обстоятельствах бойцов. Подробности об этом приведены в разделе о героях.

Помимо отрядов, здесь приведены характеристики элементов поддержки, а также некоторых разновидностей противников, которых можно встретить в логовах, или которые могут служить под началом особо порочного персонажа ведущего.

Некоторые игроки могут попытаться обойти медленный процесс создания военного актива через действие владения и успешные проверки характеристик. Они могут вполне разумно указать на то, что для получения подходящего военного отряда им достаточно закупить сотню комплектов доспехов и оружия и раздать их группе крепких обитателей пограничья, или найти отряд наёмников, желающих подзаработать. В краткосрочной перспективе они могут быть правы, и ведущий может спокойно использовать собственное суждение относительно таких попыток и их результатов.

Однако в долгосрочной перспективе невозможно избежать необходимости заботиться о тысяче мелочей, требуемых для превращения толпы вооружённых людей в настоящий боевой отряд. Необходимо тренировать солдат, поддерживать дисциплину, добиваться слаженности действий, организовывать снабжение, чтобы кормить людей и поддерживать их экипировку в рабочем состоянии, и, что самое важное, интегрировать отряд в культуру владения так, чтобы тот был верным, исполнительным и дисциплинированным.

Отряды, созданные “в поле” из наёмников и крестьян, могут сгодиться на одну-две битвы, но рано или поздно они станут источником проблем. Если

владение достаточно сильно в них нуждается, чтобы платить за быструю службу, оно вряд ли хорошо защищено, а в анналах истории достаточно случаев, когда наёмники решали, что кратчайший путь к богатству лежит через дворец бывшего нанимателя. Конкретные подробности и сроки, в течение которых такие отряды превращаются из полезного актива в проблему, остаются на усмотрение ведущего в зависимости от конкретной ситуации. В качестве одного из способов можно использовать *проверку боевого духа* во время хода фракций, с увеличивающимся каждый раз на единицу штрафом, начинающимся с нуля.

Стандартный способ создания боевой единицы устраняет эту опасность с помощью внимательного наблюдения и дисциплины. Хотя предательство возможно и среди таких отрядов, оно станет результатом происков врагов или какой-то смертельной обиды, а не банальной жадности и отсутствия дисциплины.

ОПИСАНИЯ ОТРЯДОВ

Ниже приведены описания отрядов, а также сводная таблица с их хит-дайсами, классом брони, скоростью перемещения за раунд, спасбросками, боевым духом, стоимостью содержания и перечнем особых свойств. Бонус атаки отрядов равен количеству их хит-дайсов.

Арбалетчики dwarфов. Навесной огонь луков не особенно полезен в низких тоннелях, так что dwarфам пришлось в совершенстве освоить арбалеты.

Арбалетчики. Эти отряды чаще всего используются на стенах и укреплениях, компенсируя неуклюжесть своего оружия лёгкостью обучения обращению с ним.

Баллисты. Несколько тяжёлых баллист с расчётами из осадных инженеров. Хотя против укреплений их эффективность минимальна, они полезны в схватках с большими чудовищами и для нарушения вражеских порядков.

Боевые монахи. Эти последователи одной из многочисленных религий, посвятившие себя дисциплине и созерцанию, без усталости тренируются, чтобы направить своё духовное развитие и раздробить грудные клетки недостойных.

Воины dwarфов. Даже рядовые воины dwarфов хорошо вооружены и целеустремлённы, на голову превосходя большинство войск людей.

Горные разведчики. Эти горцы забыли о походах в дикой местности больше, чем обычные люди когда-либо знали. Они прекрасно справляются со стремительными внезапными ударами и быстрым отступлением.

Катапульти. При наличии часа на подготовку, инженерные расчёты этого отряда могут собрать несколько катапульти. Катапульти достаточно легки, чтобы их можно было переместить силами расчётов, чтобы вести огонь в другом направлении.

Конные лучники. Хотя конные лучники и не могут наносить сокрушительные удары, как тяжёлая кавалерия, они могут осыпать противников стрелами, всегда оставаясь на достаточном расстоянии.

Конные рыцари. Рыцари – элита в большинстве человеческих армий. Зачастую это вельможи или дети богатых горожан, выбравшие меч в качестве дороги к славе. Выносливые, рьяные, закованные в тяжёлую латную броню рыцари способны с налёта прорвать большинство препятствий.

Крушители dwarфов. Крушители, способные размолоть в кашу любых рядовых противников – элита среди элиты dwarфийских воинов. Однако они весьма малочисленны, и восполнять их потери нелегко.

Лёгкая кавалерия. Стремительная и манёвренная лёгкая кавалерия превосходно справляется с преследованием убегающих противников и внезапными ударами.

Лёгкая пехота. Лёгкую пехоту дешевле и проще собрать, чем тяжёлую, и зачастую её создают в не особо богатых или не слишком военизированных сообществах. Тем не менее, у этих воинов хватает выучки, чтобы держаться вместе и эффективно использовать копья в группе.

Лучники. Легкобронированные войска, вооружённые короткими луками и кинжалами. Сообщества с достаточно сильными охотниками часто могут собрать приемлемый отряд лучников.

Ополчение полуросликов. Даже обычные полурослики, объединённые бесстрашным желанием сражаться, представляют серьёзную угрозу на поле боя.

Ополчение. Многие сообщества располагают ополчением, ответственным за их защиту. Хотя жестокая жизнь в пограничье заставляет их заниматься тренировками всерьёз, ополчение собирается только в случае необходимости и не может покидать поселение.

Пешие рыцари. Пешие рыцари в тяжёлых доспехах зачастую используются для прорыва заграждений из пик и прочих опасных препятствий.

Пикинёры полуросликов. Эти специальные войска полуросликов объединяют свою природную отвагу с большим опытом сражений.

Пикинёры. С подготовкой тренированных и сплочённых пикинёров может справиться далеко не каждое сообщество, но те, кому это удаётся, получают отличную защиту, за преодоление которой врагу придётся очень дорого заплатить.

Пираты. Эти морские налётчики, сменившие вёсла на боевые топоры ради грабежа прибрежных посёлков и деревень. Их тяжёлые доспехи достойно противостоят копьям ополчения, а кровавая ярость заставляет их сражаться, когда остальные войска уже бегут.

Пращники полуросликов. Стремительные и неуловимые полурослики с пращами могут превратить легкобронированные войска в кровавое месиво до того, как те успеют что-то предпринять в ответ.

Пращники. Пращники встречаются нечасто, поскольку это оружие требует долгих тренировок. Тем не менее, их найм стоит дёшево, и они могут вести огонь, пока у них есть камни.

Рейнджеры. Эти бывшие охотники и разведчики отлично умеют преодолевать пересечённую местность и максимально использовать укрытия, обрушивая на противников ливень стрел.

Рекруты. Когда нет времени обучить ополчение, зелёным рекрутам выдают подобия доспехов и копье и бросают в бой, чтобы спасти ситуацию... или побыть пушечным мясом, пока не подойдут настоящие войска.

Самураи. Некоторые семьи по-прежнему сохраняют традиции чести и решимости, распространённые в некоторых государствах до вторжения Бездны. Эти крепкие, тяжелобронированные лучники представляют серьёзную угрозу и в ближнем бою.

Сапёры дварфов. Эти тяжело бронированные и вооружённые двуручными боевыми кирками дварфы прекрасно умеют рушить стены и другие укрепления.

Требушет. Этот опытный расчёт может построить свой требушет за день, при наличии соответствующего запаса древесины. После постройки, требушет может вести огонь в одном направлении. Всё, что находится на линии огня, скорее всего превратится в кровавое пятно в случае прямого попадания.

Тяжёлая кавалерия. Это опытные и хорошо бронированные войска, меняющие скорость на силу удара.

Тяжёлая пехота. Эти одетые в кольчуги и вооружённые мечами и щитами воины – костяк многих хорошо организованных армий.

Элитные лучники. Людей, столь хорошо владеющих длинными луками, очень непросто найти, и потери в их рядах обходятся крайне дорого. Однако если их защищать, они способны обрушить смертельный дождь своих стрел даже на далёкого врага.

Элитные пикинёры. Эти пикинёры – крепкие бойцы, всю жизнь практикующие вековое искусство войны строем. Прорваться сквозь их ошестинившийся пиками строй можно, но заплатить за это придётся очень дорого.

Эльфийские боевые маги. Эти одетые в доспехи маги способны придавать форму энергиям поля боя, атакуя врагов и, при необходимости, защищаясь в ближнем бою.

Эльфийские воины. Эти эльфы больше заинтересованы в острой стали, чем в боевой магии. Большой опыт в противостоянии заклинателями и лучниками позволил им выработать построения для нейтрализации этих угроз.

Эльфийские лучники. Хотя лучники эльфов экипированы почти так же, как и люди, они – более разносторонние бойцы, способные справиться не только с луком, но и с мечом.

Эльфийские фанатики. Эти эльфы фанатично преданы своему кредо, и посвятили совершенствованию своих способностей всю жизнь. Убедить их сражаться за владение чаще всего очень сложно.

Отряд	ХД	КБ	Дв	Атаки	СБ	БД	Содерж.	Свойства
Арбалетчики дварфов	1	15	300'	к8 меч/ арбалет	14	9	2М 1Б 1О	Прямая наводка
Арбалетчики	1	13	300'	к4 дубинка/ к8 арбалет	15	8	1М 1Б 0О	Прямая наводка
Боевые монахи	2	12	400'	к8 кулак	14	10	3М 0Б 2О	Божественная милость
Воины дварфов	1	15	300'	к8 боевой топор	14	9	2М 1Б 1О	
Горные разведчики	1	12	400'	к6 копье/ короткий лук	15	9	1М 1Б 1О	Рейнджер, застрельщик, опытный
Конные лучники	2	13	800'	к8 меч/к6 лук	14	8	2М 2Б 0О	Стрельба на бегу, погоня
Конные рыцари	3	18	400'	к8 меч/к10 копье	13	9	3М 4Б 1О	Атака с налёта, скудный, опытный
Крушители дварфов	3	18	200'	к10 двуручное	12	10	3М 3Б 2О	Закалённый, скудный, опытный
Лёгкая кавалерия	2	13	800'	к8 меч	14	8	2М 2Б 0О	Погоня
Лёгкая пехота	1	12	400'	к6 копье	15	7	1М 1Б 0О	Копейная тактика
Лучники	1	12	400'	к4 кинжал/ к6 лук	15	8	1М 1Б 0О	
Ополчение полуросликов	1	12	400'	к6 копье	15	12	0М 1Б 1О	Упрямый, скрытный
Ополчение	1	11	400'	к6 копье	15	7	1М 0Б 0О	Гарнизон
Пешие рыцари	3	17	200'	к10 двуручное	13	9	3М 3Б 1О	Скудный, опытный
Пикинёры полуросликов	2	15	300'	к8 пика полурослика	14	12	1М 1ББ 2О	Упрямый, копейная тактика
Пикинёры	2	12	400'	к10 пика	14	8	2М 1Б 0О	Закалённый, копейная тактика
Пираты	2	14	300'	1 боевой топор	14	8	2М 2Б 0О	Закалённый
Пращники полуросликов	1	12	400'	к6 короткий меч/к4 праща	15	12	0М 1Б 1О	Упрямый, опытный, скрытный

Отряд	ХД	КБ	Дв	Атаки	СБ	БД	Содерж.	Свойства
Пращники	1	12	400'	к4 короткий меч/праща	15	7	1М 1Б 0О	Скудный, опытный
Рейнджеры	1	12	400'	к6 копье/ короткий лук	15	8	1М 1Б 0О	Рейнджер, застрельщик
Рекруты	1	11	400'	к6 копье	15	6	1М 0Б 0О	Зелёный
Самураи	3	15	400'	к8 меч/ длинный лук	13	10	3М 3Б 2О	Скудный, опытный
Сапёры дварфов	1	17	200'	к8 тяжёлая кирка	14	9	2М 1Б 2О	Стенолом
Тяжёлая кавалерия	2	16	400'	к8 меч/копье	14	9	2М 3Б 0О	Атака с налёта, погоня
Тяжёлая пехота	2	16	300'	к8 меч	14	8	2М 2Б 0О	
Элитные лучники	1	12	1	к4 кинжал/к8 длинный лук	15	8	2М 1Б 1О	Скудный, опытный
Элитные пикинёры	2	14	300'	к10 пика	14	9	2М 1Б 1О	Закалённый, копейная тактика
Эльфийские боевые маги	2	14	300'	к8 меч	14	9	2М 1Б 2О	Скудный, боевая магия
Эльфийские воины	2	15	300'	к8 меч	14	9	2М 2Б 2О	Скудный, застрельщик
Эльфийские лучники	1	13	400'	к8 меч/ длинный лук	15	9	1М 1Б 2О	Скудный, опытный
Эльфийские фанатики	4	18	200'	к8 меч/ длинный лук	12	10	4М 2Б 3О	Закалённый, редкий, опытный
Баллисты	1	11	50'	2к6 стрела	15	8	2М 2Б 0О	Расчёт
Катапульты	1	11	-	3к6 камень	15	8	2М 3Б 0О	Расчёт, стенолом
Требушет	1	11	-	3к10 камень	15	8	2М 4Б 0О	Расчёт, стенолом, медленный

Фортификации

Башня	4	2	-	к8 лучники/ защитники	12	12	1М 4Б 0О	Укрепление
Заграждение	2	0	-	к4 защитники	14	12	0М 2Б 0О	Укрепление
Цитадель	8	4	-	3к6 лучники/ защитники	8	12	3М 6Б 0О	Укрепление, упрямый

СОЗДАНИЕ НОВЫХ ТИПОВ ОТРЯДОВ

Скорее всего ведущий или персонажи игроков рано или поздно захотят нанять новый тип войск. Что касается характеристик, создавать такие войска легко – просто используйте обычные характеристики существа, и при необходимости назначьте ему одно-два особых свойства.

Чтобы определить подходящую стоимость содержания отряда, сравните его с существующими войсками. В общем случае в части мощи содержание должно быть не меньше хит-дайсов существа, в части богатства оно должно присутствовать, если войскам требуется дорогая экипировка или обучение, а содержание в части общества следует оставить для войск, полагающихся на особые культурные свойства или на какой-то определённый народ.

Некоторые чудовища не подходят для использования в отрядах – например, драконы и старшие демоны. Подобные создания, способные одновременно сражаться с целыми армиями, следует рассматривать как отдельных героев.

ЭЛЕМЕНТЫ ПОДДЕРЖКИ

Боевой маг. Эти колдуны знают, как собирать геомантическую энергию поля битвы и использовать её для атаки вражеских отрядов.

Ведьма-жрица. Племя гоблиноидов во главе с опытной ведьмой-жрицей может карать противников и её боевой магией, и своими окровавленными копьями.

Дрессировщик. Каждый из этих профессионалов, как правило, отвечает за тренировку отдельных типов зверей. Когда он прикреплён к подходящему отряду со свойством *тупой*, это свойство игнорируется.

Жрец Ада. Этот жрец - фанатичный слуга повелителей Ада, способный приводить подходящих верующих в кровожадную ярость.

Жрец Бездны. Эти, как правило, совершенно безумные фанатики способны наполнить свою паству яростным желанием сражаться.

Загонщики. Эти верховые воины обучены останавливать и загонять обращённые в бегство отряды, позволяя более медленным войскам догнать их и покарать за бегство.

Команда разведчиков. Небольшой периметр из разведчиков, отделившихся от отряда, позволяет обнаруживать скрытные единицы врага на большем расстоянии.

Лекарь. Эти лекари могут осуществлять полевую медицинскую сортировку и оказывать первую помощь, помогая отряду пережить кровопролитие на поле боя.

Маг-хранитель. Этот маг, владеющий бесчисленным множеством контрзаклинаний и оберегов, использует энергию поля боя для защиты целых отрядов от магических атак.

Некромант. Некромант может метать во врагов губительные проклятья, скрываясь под защитой отряда, и способен вести неупокоенное войско с интеллектом живого командира.

Сапёрный расчёт. Боевые инженеры помогают отряду максимально эффективно использовать свою силу для разрушения укреплений.

Праведник. В отличие от множества шарлатанов, этот святой человек действительно пользуется расположением богов и может разделить его со своими союзниками.

Сержант-ветеран. Жёсткий, как сапожная кожа, сержант смотрел в уродливое лицо войны и не боится поражений. Его присутствие и приказы помогают менее отважным солдатам держать строй.

Телохранитель. Телохранитель противостоит убийце, и в большинстве случаев его судьба на поле боя незавидна, однако он может дать чуть больше времени для работы жизненно важному элементу поддержки.

Убийца. Это может быть ниндзя, фанатик, снайпер или элитное отделение спецагентов – как бы то ни было, такие специалисты обучены проникать за преграду из телохранителей и караулов, чтобы атаковать вражеского героя или элемент поддержки. Использование их способности *убийство* занимает атаку отряда за раунд.

Отряд	ХД	КБ	Дв	Атаки	СБ	БД	Содерж.	Свойства
Боевой маг	-	-	400'	-	II	-	1М 2Б 1О	Боевая магия, мудрец
Ведьма-жрица	-	-	400'	-	II	-	1М 0Б 2О	Исступление, боевая магия, мудрец
Дрессировщик	-	-	400'	-	15	-	0М 1Б 1О	Укротитель
Жрец Ада	-	-	300'	-	II	-	0М 1Б 2О	Исступление, божественная милость
Жрец Бездны	-	-	300'	-	II	-	0М 0Б 1О	Исступление
Загонщики	-	-	800'	-	13	-	2Б 1М 0О	Погоня
Команда разведчиков	-	-	400'	-	12	-	1М 0Б 0О	Острые чувства
Лекарь	-	-	400'	-	13	-	1М 1Б 0О	Лечение
Маг-хранитель	-	-	400'	-	II	-	0М 2Б 0О	Контрмагия, мудрец
Некромант	-	-	400'	-	II	-	1М 2Б 1О	Боевая магия, укротитель, мудрец
Сапёрный расчёт	-	-	400'	-	13	-	2М 0Б 0О	Стенолом
Праведник	-	-	300'	-	II	-	0М 1Б 2О	Божественная милость, пророк
Сержант-ветеран	-	-	300'	-	II	-	1М 0Б 0О	Сплочение
Телохранитель	-	-	300'	-	13	-	1Б 1М 0О	Защитник
Убийца	-	-	400'	-	II	-	0М 2Б 0О	Убийца
Купец	-	-	400'	-	15	-	0М 2Б 0О	Купец
Купец, мастер	-	-	400'	-	II	-	0М 3Б 1О	Купец +2
Магистрат	-	-	400'	-	15	-	0М 0Б 2О	Магистрат
Магистрат, эксперт	-	-	400'	-	II	-	0М 2Б 2О	Магистрат +2
Мудрец	-	-	400'	-	15	-	0М 2Б 0О	Мудрец
Мудрец, великий	-	-	400'	-	II	-	0М 2Б 2О	Мудрец +2

Отряд	ХД	КБ	Дв	Атаки	СБ	БД	Содерж.	Свойства
Пророк	-	-	400'	-	15	-	оМ оБ зО	Пророк
Пророк, почитаемый	-	-	400'	-	11	-	оМ 1Б зО	Пророк +2
Отряд стражи	-	-	400'	-	15	-	оМ зБ оО	Стражник
Элитная стража	-	-	400'	-	11	-	зМ зБ оО	Стражник +2

РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ВРАГИ

Автоматоны-рабочие. Неопытные командиры зачастую оказываются поражены скоростью этих оживших конструкторов. Хотя для управления ими зачастую требуется маг, они сражаются без страха и жалости.

Багберы. Племена багберов редки и склонны к уединению, но на поле битвы их боятся сильнее любых других гоблиноидов. Их скрытность поразительна для столь массивных противников.

Бандиты. Распространённый и неистребимый сброд, который можно найти везде, где есть что украсть. Иногда они собираются в достаточных количествах, чтобы посметь выступить на поле боя.

Боевые звери. В горах и джунглях пограничья обитает множество ужасных зверей, и некоторые владения сумели приручить их в достаточном количестве, чтобы превратить в полезную на поле боя силу. Они способны устроить чудовищную резню в рядах противника, но их животный интеллект делает управление ими непростым занятием.

Воины людей-ящеров. Люди-ящеры – хладнокровный и отважный противник, лишённый изыщества в бою, но не подверженный панике.

Волчьи всадники гоблиноидов. Искусство разведения гигантских волков и использования их в качестве ездовых животных освоили немногие племена гоблиноидов. Такие наездники пугающе быстры и гораздо более отважны, чем их обычные сородичи.

Гиганты. Гиганты редко появляются в войнах людей, но, когда это происходит – их чудовищных ударов и огромных размеров достаточно, чтобы обратить в бегство целые полки.

Гоблины. Гоблины – распространённая проблема пограничья. Они не слышали о дисциплине и передвигаются медленнее людей, но весьма коварны и крайне многочисленны.

Культисты. Эти фанатичные последователи какой-то зловещей силы с радостью жертвуют собственными жизнями ради своих тёмных повелителей.

Мёртвый легион. Эти неупокоенные воины – больше, чем просто толпа зомби или скелетов. Они сохраняют смутные остатки памяти о своём мастерстве, и отвечают на требования войны рационально и бесстрашно.

Неупокоенная толпа. Некоторые такие толпы безмозглой нежити призываются на поле боя некромантами, другие же являются неупокоенными остатками какой-то великой резни. Они тупы, но их непреклонная жестокость гарантирует, что за победу над ними придётся заплатить кровью.

Обезьяны-солдаты. Некоторые из обезьян в пограничье умны почти как люди – по крайней мере, достаточно, чтобы научить их обращению с дубинами и подчинению офицерам. Однако они сохраняют инстинкты диких зверей, и часто бегут с поля боя, если паникуют.

Орки. Крепкие и жестокие орки гораздо более дисциплинированы, чем гоблины. Их племена чаще всего совершают организованные набеги на поселения людей.

Отряд огров. Некоторые из ужасных огров пограничья получают удовольствие от кровопролития на поле боя. Этим монстров можно встретить в качестве наёмников в армиях самых жутких повелителей.

Пугало. Эти ужасающие отродья Бездны – останки детей, полуросликов и низкорослых людей, атакующие безмозглой толпой.

Отряд	ХД	КБ	Дв	Атаки	СБ	БД	Содерж.	Свойства
Автоматоны-рабочие	2	12	400'	к8 меч	14	12	оМ 2Б оО	Тупой
Багберы	3	14	300'	2к4 копьё	13	9	4М 2Б 1О	Скрытность
Бандиты	1	12	400'	к6 копьё	15	8	оМ 1Б 1О	
Боевые звери	4	13	400'	2 х к6 когти и к8 укус	12	9	4М 3Б оО	Тупой
Воины людей-ящеров	2	14	200'	к6+1 копьё	14	12	оМ 3Б 1О	
Волчьи всадники гоблиноидов	2	13	240'	к6 копьё	14	9	3М 1Б оО	Атака с налёта, погоня
Гиганты	8	15	400'	2к8 дубина	8	8	9М 5Б 2О	Стенолом
Гоблины	1	6	200'	к6 копьё	15	7	1М оБ оО	Скрытность
Культисты	1	8	400'	к6 копьё	15	10	оМ оБ 1О	
Мёртвый легион	2	15	400'	к8 меч	14	12	2М 1Б оО	Упрямый
Неуспокоенная толпа	2	11	300'	к6 когти или удар	14	12	1М 1Б оО	Упрямый, тупой
Обезьяны-солдаты	4	13	400'	к8 дубина	14	7	3М 3Б оО	
Орки	1	13	400'	к8 меч	15	8	1М 1Б оО	
Отряд огров	4	14	300'	к10 дубина	12	10	1М 2Б 4О	
Пугало	½	7	200'	к4 дубинка	16	12	1М оБ оО	

СПОСОБНОСТИ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

Атака с налёта. Такие отряды – мастера сокрушительных атак с ходу. Если отряд может пройти по прямой как минимум половину своего стандартного перемещения на раунд перед тем, как встретиться с целью, он получает +4 к попаданию и наносит удвоенный урон, а с копьями – утроенный.

Боевая магия. Этот отряд может использовать колдовскую энергию битвы против своих врагов. Вместо атаки он может метнуть в противника разрушительную магию, нанеся к8 единиц урона плюс половину своих хит-дайсов с округлением вниз. Успешный спасбросок духа позволяет ополовинить эти повреждения с округлением вниз; дистанция магического удара составляет 450 футов. Боевой магией нельзя пользоваться, находясь в ближнем бою. Элементы поддержки не добавляют к повреждениям хит-дайсы отряда, к которому прикреплены, ограничиваясь к8 урона.

Божественная милость. Этот специальный персонаж делится расположением богов со своим отрядом. Один раз за бой такой отряд может перебросить проваленный бросок атаки или спасбросок. Персонаж может использовать эту способность только один раз за бой, и каждый отряд может получать от неё пользу также не чаще одного раза за бой.

Гарнизон. Этот отряд защищает свой дом или пост, но не отходит от него. Его невозможно переместить для защиты другого места.

Закалённый. Этот отряд сложно потрясти. Он игнорирует первую проваленную проверку боевого духа.

Застрельщик. Этот отряд прекрасно сражается в рассыпном строю, получая только половину урона с округлением вверх от дистанционных атак и заклинаний, действующих по площадям.

Защитник. Один раз за битву этот специальный персонаж может встать между способностью *убийца* и героем или элементом поддержки в отряде защитника. Если бросок убийцы успешен, защитник гибнет, но попытка убийства проваливается. Независимо от того, выжил ли защитник, убийца должен пройти спасбросок уклонения или погибнуть. Убийца без указанного явным образом спасброска должен получить 15+ на броске к20.

Зелёный. В бою этот отряд безрассуден и наивен. Он получает бонус +1 к боевому духу, но первая же проваленная проверка боевого духа немедленно обращает его в бегство.

Исступление. Если этого специального персонажа прикрепить к отряду, который разделяет с ним фанатичную веру, он сможет привести отряд в ярость убийственной отваги. Ярость можно зажечь в любой момент боя, но нельзя погасить, пока сражение не закончится. Подобное боевое безумие даёт +2 к боевому духу и -2 к классу брони.

Контрмагия. Этот элемент поддержки может защищать отряд, к которому прикреплен, от вражеского колдовства. Один раз за раунд он позволяет своему отряду перебросить любой проваленный спасбросок, вызванный заклинанием. Независимо от количества прикрепленных к отряду элементов с этим свойством, за раунд может быть переброшен только один спасбросок.

Копейная тактика. Этот отряд прекрасно умеет встречать атаки с налёта и держать строй. Он получает свободную атаку против всех боевых единиц, *атакующих его с налёта*; она разрешается первой, до атаки противника. Также отряд получает +1 к броскам на попадание, пока сохраняет больше половины своих хит-пойнтов с округлением вниз.

Купец. Этот актив может действовать как купец при преодолении препятствия. Если для него указан бонус, он добавляется к спасброску против бедности, который совершает актив.

Лечение. Этот элемент поддержки хорошо владеет волшебным лечением или техниками первой помощи. Один раз за бой он может восстановить кб хит-пойнтов отряда, к которому прикреплен. К каждому отдельному отряду эта способность может быть применена только один раз за сражение.

Магистрат. Этот актив может действовать как магистрат при преодолении препятствия. Если для него указан бонус, он добавляется к спасброску против коррупции, который совершает актив.

Медленный. Отряд с трудом маневрирует или долго готовится к атаке. Он может атаковать в свой первый раунд и далее через один. Перемещения отряда при этом не ограничены, он может двигаться каждый раунд, как обычно.

Мудрец. Этот актив может действовать как мудрец при преодолении препятствия. Если для него указан бонус, он добавляется к спасброску против невежества, который совершает актив.

Опытный. Этот отряд необычайно опытен в своём ремесле и получают +1 ко всем своим броскам атаки.

Острые чувства. Этот элемент поддержки мастерски справляется с разведкой окрестностей. Любая скрытая боевая единицы, находящаяся на расстоянии 300 футов от такого отряда, должна выбросить 5+ на к6, или будет обнаружена.

Погоня. Этот отряд достаточно быстр и ловок, чтобы догонять убегающих врагов. Если данной способностью обладает элемент поддержки, она передаётся отряду, к которому тот прикреплен (см. *отступление с поля боя*).

Пророк. Этот актив может действовать как пророк при преодолении препятствия. Если для него указан бонус, он добавляется к спасброску против отчаянья, который совершает актив.

Прямая наводка. Снаряды, выпускаемые этим отрядом в дистанционных атаках, летят не по высокой дуге, как стрелы из лука или камни из пращи. Он не может вести огонь по противнику, если между ними находится союзный отряд, стена или иное препятствие.

Расчёт. Отряд состоит из одного или нескольких механизмов, обслуживаемых расчётом артиллеристов или инженеров. Если такой отряд становится обращённым в бегство, он немедленно уничтожается, поскольку обслуживающий персонал бежит, а механизмы разрушаются. Отряды с расчётом получают +2 к броскам атаки.

Редкий. Эти войска крайне трудно нанять, что осложняет восполнение их потерь. Починить актив восполняет один хит-пойнт отряда за каждые четыре, потраченных в ходе действия.

Рейнджер. Этот отряд с лёгкостью преодолевает любую пересечённую местность. Такая местность не накладывает на него никаких штрафов по скорости движения, и даже особо сложная местность лишь ополовинивает скорость перемещения.

Скрытность. Этот отряд может раствориться в растительности или складках местности, при их наличии, потратив на это свою атаку за раунд. Скрытый таким образом отряд не может быть целью дистанционных атак или заклинаний, и обнаруживается противником, приблизившимся к нему на расстояние 150 футов. Если скрытый отряд кого-то атакует, он автоматически демаскирует себя, однако эта атака получает бонус +4 к попаданию.

Скудный. Такие войска встречаются нечасто, и пополнения для них сложно найти. Починить актив восполняет один хит-пойнт этого отряда за каждые два, потраченных в ходе действия.

Сплочение. Этот элемент поддержки может укрепить пошатнувшийся боевой дух своих соратников. Один раз за битву он может позволить перебросить проваленную проверку боевого духа. Каждый отдельный отряд может воспользоваться этой способностью не больше одного раза за сражение.

Стенолом. Атаки этого отряда особенно разрушительны против укреплений. Любой наносимый таким активом урон удваивается.

Стражник. Этот отряд обучен тонким техникам полицейской работы и поддержания мира и считается стражником при преодолении препятствий места. Если для него указан бонус, он добавляется к спасброску против беспорядков, который совершает актив.

Стрельба на бегу. Этот отряд может перемещаться и до, и после своей фазы атаки, не превышая в сумме своего нормального расстояния движения. Однако если он оказывается в процессе связан ближним боем, то должен, как обычно, отступить из боя, чтобы продолжить движение.

Тупой. Этот отряд состоит из тупых или буквально безмозглых существ. Чтобы предпринять какое-то новое действие, отличающееся от уже выполняемого, он должен пройти проверку боевого духа. В случае провала он продолжает своё прежнее занятие – атакует того же противника, движется в ту же сторону и т.п.

Убийца. Этот элемент поддержки позволяет отрядам атаковать героев, элементы поддержки и других специальных персонажей, прикреплённых к вражескому отряду. Нападающие совершают бросок атаки, используя класс брони прикреплённого отряда, если у цели не указан собственный. В случае попадания герои получают к8 урона, негероические персонажи игроков – 3к8 урона, остальные элементы поддержки уничтожаются. К отряду одновременно можно прикрепить только одного убийцу.

Укрепление. Этот актив является укреплением, и его необходимо разрушить в ходе осады или нападения, чтобы получить возможность сражаться с остальными отрядами места. Приведённое в графе “КБ” значение показывает, насколько уменьшаются повреждения, наносимые укреплению войсками, которые не имеют свойства “стенолом”, вплоть до нуля. Тип повреждений “защитники” указывает на то, что при атаке на укрепление указанные в таблице повреждения автоматически наносятся атакующему отряду. Тип повреждений “лучники” указывает, что укрепление может в свой ход атаковать находящиеся в радиусе стрельбы вражеские единицы. Укрепления невозможно перемещать из своего изначального места.

Укротитель. Этому элементу поддержки не привыкать командовать тупыми войсками. При условии, что подчинённые войска подходят специализации лидера, это свойство позволяет им игнорировать собственное свойство *тупой*.

Упрямый. Этот отряд может умереть, но его смерть всегда обходится дорого. Любой противник, атака которого уменьшает хит-пойнты отряда до нуля в ближнем бою, немедленно получает урон, как будто уничтоженный отряд успешно атаковал его своим оружием ближнего боя.



ВОИТЕЛИ

Бесславная гибель королевства или его чудесное спасение зачастую зависит от действий нескольких храбрых людей. Короли и принцы доверяют свою судьбу и судьбу своего государства проверенным героям, прославившимся своей отвагой. Скромные крестьяне и старейшины деревни молят о помощи странствующих воинов. Бесчисленные авантюристы умирают на копьях гоблиноидов и в зубах чудовищ, но в конце концов всегда найдётся несколько закалённых искателей приключений, способных противостоять самым худшим неприятностям, которые грозят их домам, семьям и сундукам с добром.

В этой главе обсуждаются способы, с помощью которых можно сделать опытных персонажей игроков важными участниками жизни владений, способными принести невиданное процветание в самую скромную деревеньку.

ПОБОРНИКИ И ИХ ДАРЫ

Когда персонаж игрока накапливает определённое количество опыта, он начинает получать уровни *поборника*. Это продвижение происходит параллельно с обычными уровнями, и не требует особого обучения. Способности поборника – естественное развитие его природных талантов, постепенно увеличивающее его важность и значимость для владения, которое может воспользоваться его услугами. Если персонаж *теряет опыт*, например, из-за истощения энергии или в результате заклинаний, уровни поборника *также могут быть потеряны*. В этом случае непосредственные эффекты от потерянных уровней пропадают, но существующие активы владения, предоставленные поборником, не расформируются, если владение по-прежнему может их содержать.

Когда персонаж игрока *получает уровень поборника*, он может выбрать специальную способность из представленного в этой главе списка. Для некоторых способностей требуется выполнить определённые требования по уровню или классу, другие же можно брать любому персонажу. Дважды одну и ту же способность взять нельзя.

Как правило, владение получает эффекты и бонусы от определённой способности *только один раз*. Если два могущественных воина помогают одному владению, их способность *боевая слава* применяется один раз. Если способность даёт бесплатный актив, она может применяться и более одного раза, при условии, что для этого доступны соответствующие места. Два жреца могут основать по часовне, если владение располагает двумя подходящими для этих активов местами.

Персонажи ведущего обычно не получают уровни поборников и сопутствующие специальные способности. Это потребует от ведущего слишком много учёта, и, как правило, не слишком полезно. Тем не менее, если ведущему

покажется, что из какого-то злодея получится полноценный герой на поле битвы или захочется выдать злому колдуну школу некромантов-учеников, его ничто не останавливает.

ПОБОРНИКИ НА ПОЛЕ БОЯ

Некоторые способности позволяют персонажам игрока давать особые эффекты отрядам, сражающимся в массовой битве. Персонаж игрока рассматривается как элемент поддержки и может быть прикреплен к любому подходящему отряду. Чаще всего в такой ситуации персонаж будет командиром группы, ответственным за их поведение в бою. Эффекты от способностей поборника применяются к отряду *только один раз* – два персонажа с одинаковыми способностями не удваивают их действие на один и тот же отряд.

Если отряд, к которому прикреплен поборник, уничтожается в бою, персонаж игрока должен пройти спасбросок стойкости или получить повреждения, равные половине своих максимальных хит-пойнтов, с округлением вверх. Если персонаж выживает, он оказывается где-то в 60 футах от места резни, после чего его действия обрабатываются по обычным правилам. После уничтожения отряда остаётся множество бегущих бойцов, так что большинство противников не будет целенаправленно преследовать поборника, если тот не слишком выделяется из толпы. Выжившие персонажи игроков, сумевшие добраться до союзного отряда, могут присоединиться к нему по правилам для элемента поддержки.

Некоторые поборники могут со временем приобрести специальную способность, которая превратит их в *воителей*. Эти титаны битвы своими неодолимыми клинками и ужасающей яростью способны сокрушать целые армии простых смертных. *Воитель* – это отряд из одного человека. На поле боя они могут как присоединяться к обычному отряду, так и действовать в одиночку. Если их отряд уничтожен, они не проходят спасбросок смерти, а просто получают максимальный урон атаки, положившей конец отряду. Независимо от того, прикреплены ли они к отряду или действуют самостоятельно, воители могут совершать собственные атаки, и наносимый ими урон может сметать целые вражеские подразделения.

Например, воин Грубер постепенно превратился в живую легенду западных земель, яростного короля-воителя. Будучи воином 16 уровня, он обладает 80 хит-пойнтами, классом брони 23 и вооружён магическим боевым молотом +3. Врубившись в строй отряда лёгкой пехоты, он может совершить нормальную атаку против их класса брони 12, а урон от его молота применяется как обычно к хит-пойнтам отряда. В данном случае могучий удар воителя наносит 9 единиц повреждений, и вражеский отряд оказывается разбит. Грубер, конечно, не превратил каждого из сотни пехотинцев в кровавое месиво, но пока он

прорывался сквозь их ряды, как яростный бородатый ураган, отряд полностью прекратил существование как боевая единица.

Однако у воителей есть свои пределы, и при противостоянии огромному количеству врагов, некоторым из противников неизбежно повезёт. Когда его атакует полноценный боевой отряд, воитель всегда *получает максимальные повреждения от успешно поразившего его удара*; даже в случае промаха отряда по нему воитель *получает обычный урон*. Некоторые из продвинутых способностей могут в некоторой степени защитить от подобных волн неутомимых врагов.

Персонажи игроков – не единственные воители на поле боя. Титанические чудовища или свирепые персонажи ведущего могут также считаться воителями. Если ведущий хочет представить, как подобные легендарные воины смогут проявить себя на поле боя, удобнее всего будет представить бой, в котором герой противостоял бы обычным противникам успешно атакующими его каждый раунд. Например, чтобы составить представление о шансах Грубера в бою против восьми отрядов орков, ведущему стоит подумать, что стало бы с воителем в схватке против 8 обычных орков, каждый из которых попадал бы автоматически, но при этом за раунд атаковать бы мог только один из восьми (поскольку одинокого воителя может одновременно атаковать только один отряд). В этом случае, если Грубер будет уничтожать по отряду в каждом раунде, он получит 7к8 единиц урона, что даст ему достаточный запас на промахи и низкие броски повреждений, и в целом шансы воителя одержать верх достаточно велики. Однако в противостоянии с лучниками, когда атаковать одновременно могут все отряды, судьба Грубера вполне может быть незавидной.

Если же ведущий посчитает, что идея воителей – персонажей игроков слишком экстремальна, и живые кровавые катки, в которые зачастую превращаются герои мифов и легенд, не подходят для его игры, он может просто запретить выбор соответствующей специальной способности.

УРОВНИ ПОБОРНИКОВ

Ниже приведена таблица соответствия опыта персонажей с уровнями поборников.

Уровень поборника	Опыт, цели	Опыт, сокровища
1	27	32000
2	39	64000
3	54	128000
4	72	250000
5	93	370000
6+	+24	+125000

При получении очередного уровня в качестве поборника, персонаж может немедленно выбрать одну доступную способность из приведённого здесь списка. Некоторые способности имеют требования по минимальному уровню поборника; по усмотрению ведущего эти ограничения могут быть адресно смягчены или вовсе устранены, если какая-то из способностей особенно подходит для какого-то персонажа. Кроме того, при получении первого уровня поборника персонаж может выбрать одну способность из приведённой в таблице, в соответствии со своим классом или народом. Если используемая вами система позволяет персонажу иметь несколько классов, можно выбрать способность любого из них.

Класс или народ	Способность
Воин	Боевая слава
Вор	Цепкие пальцы
Жрец	Верные последователи
Маг	Прилежные ученики
Дварф	Друг dwarфов
Полурослик	Дружба с полуросликами
Эльф	Пылкое кредо

ОПИСАНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

Ниже приведён список и подробные описания способностей, доступных опытным поборникам. Ведущий не должен чувствовать себя стеснённым этим списком – он всегда может добавить новые навыки, если прошлое персонажей или события кампании подсказывают какое-то иное выражение их талантов.

Некоторые способности дают определённые бонусы персонажу или отряду, к которому он прикреплён. Эти бонусы применяются только в массовых сражениях – если персонаж игрока столкнётся в одиночку с дюжиной убийц, вооружённых арбалетами, его способность *отражение стрел* не поможет. Такие способности требуют задействования яростной энергии поля боя, и не распространяют своё действие на походы по подземельям.

Другие способности дают недвижимые активы, такие как *школы* или *часовни*. Если в момент приобретения такой способности персонажем у владения нет подходящих мест для их размещения, оно может быть отложено до момента, когда нужное место появится. Если актив уничтожен, персонаж игрока может *найти замену через год* или после соответствующего приключения.

Некоторые способности дают боевые отряды. Такие воины верны лично персонажу игрока и *не требуют трат на содержание*. Они будут верно служить на поле боя, встречая любые обычные опасности, но злоупотребление их доверием приведёт к потере боевого духа и, со временем, дезертирству. Уничтоженный отряд может быть *восполнен через год*, при условии, что их предшественники не отдали свою жизнь напрасно за недостойного хозяина.



Способность	Требования
Администратор	Любой
Бесстрашный лидер	Воин, полурослик
Благословение	Жрец
Боевая слава	Воин
Вдохновляющий	Любой
Везучий	Любой
Верные последователи	Жрец
Военный эскорт	Воин
Воинская смекалка	Воин, недремлющий страж
Воитель	Поборник 7 уровня
Гибкая тактика	Любой
Гроза нежити	Жрец
Друг dwarфов	Дварф
Дружба с полуросликами	Полурослик
Защитники веры	Жрец, воин
Исцеляющая мощь	Жрец, маг
Контрмагия	Жрец, маг
Липкие пальцы	Вор, полурослик
Магия битвы	Маг
Миротворец	Вдохновляющий, трезвый рассудок
Молот богов	Дварф
Недремлющий страж	Любой
Непобедимый герой	Воитель и поборник 8 уровня
Непреклонный	Дварф
Неуловимый	Вор
Опытные воспитанники	Маг
Отвага	Любой
Отражение стрел	Любой
Ошеломляющее колдовство	Маг

Способность	Требования
Посланники клана	Дварф
Последний рубеж	Полурослик
Прибыльное занятие	Любой
Прилежные ученики	Маг
Приносящий изобилие	Проницательный, финансовый гений
Проницательный	Любой
Пылкие приверженцы	Жрец
Пылкое кредо	Эльф
Скрытный	Вор, полурослик
Соратники из гильдии	Вор
Соратники по кредо	Эльф
Трезвый рассудок	Любой
Убийца	Воин, вор
Финансовый гений	Любой
Щитonosец	Воин
Яростное колдовство	Маг

Администратор (любой). Персонаж отлично умеет разбираться с повседневной рутиной и мелкими спорами. Способность разбираться с проблемами прежде, чем они станут серьёзными, крайне полезна при работе с большим количеством людей. Персонаж может быть поставлен во главе посёлка или города, что увеличит характеристики богатства и общества этого населённого пункта на 2.

Бесстрашный лидер (воин, полурослик). В присутствии персонажа отряд, к которому он прикреплен, получает бонус +2 к боевому духу.

Благословение (жрец). Над некоторыми людьми висит благословение, и персонаж игрока – один из таких. Он даёт способность божественная милость своему отряду, а также получает её сам, если является воителем.

Боевая слава (воин). Великие военные подвиги героя вдохновляют тех, кто окружает его. Союзное владение получает +4 к мощи.

Вдохновляющий (любой). Обаяние персонажа и его учение вдохновляют людей в местах, поглощённых отчаянием. Он получает свойство *пророк +3*.

Везучий (любой). Персонажу просто везёт. При выборе действия владения он получает бонус +4 к ко всем необходимым проверкам характеристик и спасброскам.

Верные последователи (жрец). Впечатлённый достижениями и ревностным служением персонажа, жрец той же веры основывает актив часовня в подходящем месте владения.

Военный эскорт (воин). Слава воина привлекает бойцов, желающих встать под его знамёна. На службу персонажу прибывает отряд конных рыцарей.

Воинская смекалка (воин, недремлющий страж). Персонаж умеет решать силовые проблемы. Один раз за ход владения уровень препятствий типа восстание или беспорядки, расположенных в одном месте с персонажем, уменьшается на 1. Если уровень уменьшается до 0, препятствие считается устранившимся.

Воитель (поборник 7 уровня). На поле битвы этот персонаж становится неудержимым аватаром убийства. Он рассматривается как воитель.

Гибкая тактика (любой). Персонаж управляет войсками как рапирой, стремительно нанося удар и отступая обратно. Когда персонаж действует в качестве воителя или прикреплён к отряду, ему и его отряду нет необходимости совершать отступление из боя. Они могут переместиться в противоположную от противника сторону без необходимости проходить проверку боевого духа, и не получая свободную атаку со стороны врага.

Гроза нежити (жрец). Персонаж знает, как бороться с неупокоенными мертвецами. Прикреплённый к персонажу отряд, а также персонаж-воитель, получают бонус +4 к атакам против неупокоенных противников и +4 к спасброскам против их заклинаний и способностей.

Друг дварфов (дварф). Братские дварфы уважают могучие подвиги персонажа. Владение, которому служит персонаж игрока, получает обычай друзья дварфов.

Дружба с полуросликами (полурослик). Не владеющие землёй полурослики и ищущая приключений молодёжь стремятся к персонажу. Союзное владение получает обычай дружба с полуросликами.

Защитники веры (жрец, воин). Два отряда боевых монахов приходят, чтобы скромно учиться у ног персонажа.

Исцеляющая мощь (жрец, маг). Персонаж способен исцелять раненых союзников. Один раз за бой он может восстановить 2к8 хит-пойнтов отряду, к которому прикреплен.

Контрмагия (жрец, маг). Персонаж знаком с защитными оберегами и дисциплинами мистического сопротивления. Он даёт способность контрмагия своему отряду, а также получает её сам, если является воителем.

Магия битвы (маг). Персонаж способен использовать бушующие геомантические силы поля боя, что позволяет ему дать отряду, к которому он прикреплен, способность боевая магия. Если персонаж – воитель, он также получает эту способность.

Миротворец (вдохновляющий, трезвый рассудок). Персонаж обладает способностью распутывать общественные проблемы отчаянья и коррупции. Один раз за ход владения уровни препятствий этого типа, расположенных в одном месте с героем, уменьшаются на 1. Если уровень уменьшается до 0, препятствие считается устранённым.

Молот богов (дварф). Дварфы убили одну богиню и не против расширить этот список. Персонажи-воители, а также отряды, возглавляемые персонажами с этой способностью, автоматически попадают своими атаками по существам из других планов существования, даже для этого обычно требуется магическое оружие. Такие атаки всегда наносят максимальные повреждения этим существам.

Недремлющий страж (любой). Персонаж знает, как совместить твёрдую руку контроля с осторожным наблюдением. Он получает свойство *стражник* +3.

Непобедимый герой (воитель и поборник 8 уровня). Раньше армия могла убить воителя. Теперь для этого потребуется две армии. Воитель получает половину урона с округлением вниз от всех атак в ближнем бою со стороны вражеских отрядов.

Непреклонный (дварф). Упорство dwarфов не знает усталости. Персонаж-воитель и отряды, к которым персонаж прикреплен, получают на 2 очка урона меньше от всех атак и заклинаний.

Неуловимый (вор). Возможно, персонаж необычайно умело пользуется складками местности, а может быть, он готов использовать своих товарищей в качестве живых щитов. Как бы то ни было, когда персонаж прикреплен к отряду, он не затрагивается повреждениями, действующими по площади – например, от заклинаний или дыхания. Если атака уничтожает отряд, герой остаётся в одиночестве, но нетронутым. На одиноких воителей эта способность не действует.

Опытные воспитанники (маг). Маг привлекает к себе учениками троих боевых магов, действующих в качестве элементов поддержки.

Отвага (любой). Бессмертная храбрость персонажа вдохновляет тех, кто его окружает. Один раз за бой он может использовать способность *сплочение* на отряд, к которому прикреплен.

Отражение стрел (любой). Благодаря ли хорошему щиту, ловким манёврам или колдовской защите, вражеским лучникам очень непросто попасть по отряду персонажа. Отряд получает половину урона с округлением вверх от обычных дистанционных атак, или четверть урона, если обладает при этом способностью *застрельщик*. Если персонаж игрока выступает в качестве воителя, уменьшение урона работает и для него, когда он находится под огнём боевого отряда. Обычные же одинокие поборники будут утыканы десятком вражеских стрел несмотря на свою способность.

Ошеломляющее колдовство (маг). Могущество мага, питаемое кровью и ужасом поля битвы, ошеломляет его противников. Спасброски против заклинаний мага получают штраф -2, складывающийся со штрафом от яростного колдовства.

Посланники клана (дварф). Группа dwarфов из одного клана приходит, чтобы служить под началом прославленного героя. Прибывают три отряда, состоящие, по выбору персонажа, из воинов или арбалетчиков dwarфов.

Последний рубеж (полурослик). Персонаж знает, как заставить войска сражаться до последнего человека. Отряд, к которому он присоединён, получает способность *упрямый*.

Прибыльное занятие (любой). Персонаж умеет получать прибыль из ресурсов владения. В начале каждого хода его владение автоматически получает 1 единицу сокровищ. Эту способность могут использовать несколько персонажей, но максимальный доход от них за ход не может превышать модификатора богатства владения плюс 1.

Прилежные ученики (маг). Возможность купаться в сиянии славы персонажа привлекает учеников отовсюду. Союзное владение получает актив школа в подходящем месте.

Приносящий изобилие (проницательный, финансовый гений). Там, где другие видят бедность и невежество, персонаж видит возможности. Один раз за ход владения уровни препятствий этого типа, расположенных в одном месте с героем, уменьшаются на 1. Если уровень уменьшается до 0, препятствие считается устранённым.

Проницательный (любой). Персонаж хорошо знаком с эзотерическими знаниями и оккультными учениями. Он получает свойство *мудрец* +3.

Пылкие приверженцы (жрец). На службу к персонажу приходят отряд пеших рыцарей и праведник, вдохновлённые проповедями и набожностью.

Пылокое кредо (эльф). Великие деяния впечатлили и вдохновили его эльфийских братьев, и теперь они приходят к нему на помощь. Владение, которому служит персонаж игрока, получает обычай пылокое кредо.

Скрытный (вор, полурослик). Персонаж настолько хорошо владеет секретами маскировки, что может провести незамеченным целый отряд. Персонаж и отряд, к которому он прикреплён, получают способность *скрытность*.

Соратники из гильдии (вор). Вор привлекает последователей, получая на службу два отряда рейнджеров и одного убийцу.

Соратники по кредо (эльф). Вдохновляющие свершения персонажа привлекают эльфов-единоверцев. Два отряда эльфийских воинов поступают на службу герою.

Трезвый рассудок (любой). Персонаж может обнаружить даже самые скрытые пороки. Он получает свойство *магистрат* +3.

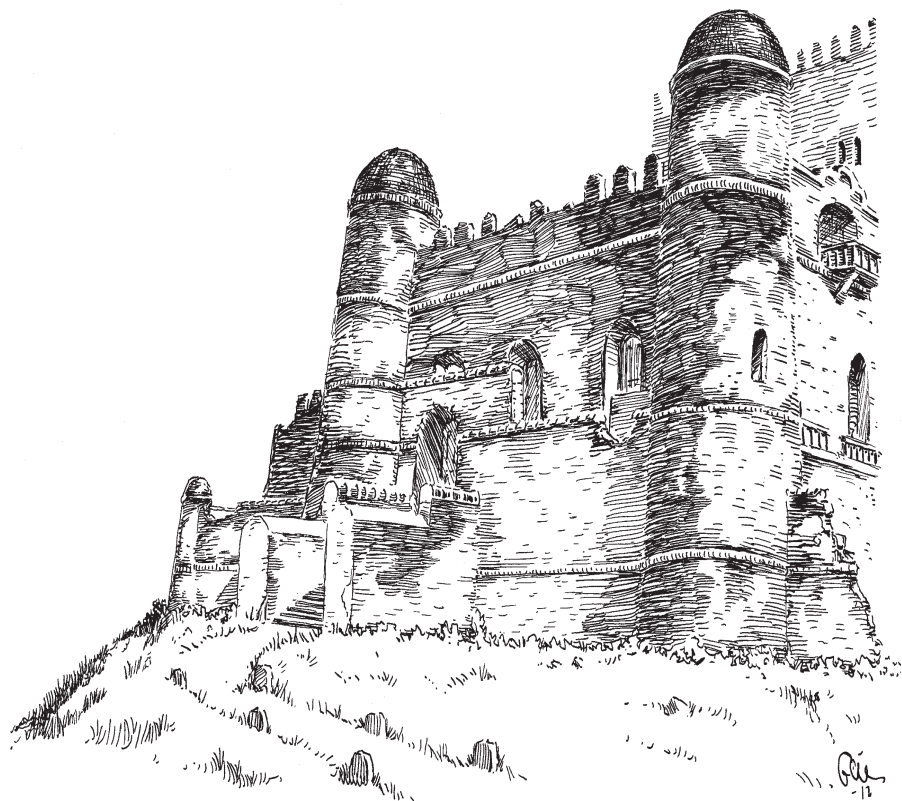
Убийца (воин, вор). Персонаж знает, как проникнуть внутрь вражеского строя и добраться до уязвимых элементов поддержки. Отряд, к которому прикреплён герой, получает способность убийца.

Финансовый гений (любой). Персонаж крайне умело справляется с экономическими проблемами. Он получает свойство *купец* +3.

Цепкие пальцы (вор, полурослик). Вор знает, как поймать вора. Благодаря бдительности персонажа, потери владения минимальны, и оно получает +4 к богатству.

Щитоносец (воин). Персонаж знает, как прикрыть друга от опасности. Если отряд, к которому прикреплён персонаж, уничтожен, для самого персонажа наступают обычные последствия, однако все другие союзные персонажи и элементы поддержки, прикреплённые к тому же отряду, автоматически проходят свой спасбросок для избегания ранений или смерти.

Яростное колдовство (маг). Заклинания мага питаются энергией поля битвы. Спасброски против его заклинаний производятся со штрафом -1, наносимые его магией повреждения получают +1 на каждую кость урона.



СТРОИТЕЛЬСТВО И НЕДВИЖИМОСТЬ

Даже если в игре не используются правила по владениям, успешные авантюристы зачастую чувствуют необходимость обустроить что-то вроде базы, в которой можно планировать свои экспедиции и чувствовать себя в безопасности. К тому времени, когда персонажи накапливают достаточно богатств для подобных планов, у них, как правило, набирается достаточно врагов, чтобы такое убежище стало насущной необходимостью. Проживание в гостиницах и у друзей делает их слишком уязвимыми перед коварными заговорами неприятелей.

Приобрести собственность в деревне не так легко – просто выложить на стол золото недостаточно. Деревенское сообщество – это целостное образование, которое не расширяется автоматически, чтобы туда мог попасть любой бродяга, пожелавший поселиться в его границах. Люди должны доверять своим соседям, чтобы иметь возможность противостоять постоянной угрозе голода, набегов и внутренних распрей. Чужакам могут быть рады на короткое время, путники могут останавливаться в поселении в любой момент, но тем, кто рассчитывает там осесть, придётся доказать местным жителям, что они достойны разрешения остаться.

Нескольких подвигов ради деревни, как правило, бывает достаточно, чтобы завоевать право остаться и использовать участок земли где-нибудь на окраине. Лучшая земля наверняка будет давно занята влиятельными кланами, однако в пограничье, как правило, больше земли, чем рук, способных защитить её от набегов гоблиноидов. От поселенцев ожидается участие в местных ритуалах, уважение обычаев, а также уплата налогов и служба правителю. Для большинства авантюристов денежный аспект в данном случае несущественен и его не стоит даже записывать – мелочь на дне их кошелька стоит больше, чем большинство простых жителей видит за год.

Однако служба может потребовать большего. Поскольку персонажи – закалённые воины и знаменитые, как минимум, в локальном масштабе герои, их будут призывать, чтобы разобраться с серьёзными угрозами и проблемами, которые руководство не может решить самостоятельно. Большинство местных правителей не в восторге от необходимости просить о подобных услугах, поскольку это может выставить их слабыми в глазах народа, но в случае крайней необходимости они смиренно обратятся к героям за помощью. Отказ в такой просьбе приведёт к значительному неодобрению со стороны местных обитателей, и может сделать жизнь несговорчивых персонажей весьма неприятной.

Те, кому удастся разрешить подобные проблемы ради деревни, смогут наслаждаться почётом и уважением со стороны соседей, а деревенские вожди будут очень внимательно прислушиваться к их мнению. Многие авантюристы

считают это идеальным завершением карьеры – почётная и спокойная домашняя жизнь, уважение соседей и восхищение сообществом.

Жизнь в городе во многих аспектах значительно проще. Там всегда хватает землевладельцев и торговых кланов, готовых продать землю внутри городских стен по ценам, слишком разорительным для обычного человека. За свои услуги им не нужно ничего, кроме золота, и новым владельцам не нужно ничего делать, кроме как платить налоги и избегать неудовольствия со стороны властей. Подобные городские дома могут быть гораздо роскошнее простых деревенских жилищ, однако зачастую они куда менее безопасны. Чужак не может проникнуть в пределы пограничной деревни без того, чтобы быть замеченным местными, в то время как в город может спокойно войти целый отряд наёмных убийц, не привлекая к себе внимания – и городские жители гораздо охотнее отводят глаза, став свидетелями их работы.

Независимо от того, решат герои обосноваться в городе или в деревне, ведущему не следует пытаться привязать их к одному месту, чтобы защищать свою собственность и имущество. Поместья, коттеджи и замки должны помогать героям, а не быть обузой, требующей постоянного внимания. Возникающие время от времени угрозы или просьбы о помощи могут добавить интереса кампании, но наказывать персонажей за то, что они занимаются поиском приключений после приобретения недвижимости, было бы серьёзной ошибкой.

СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА

Вместо того, чтобы во всех подробностях просчитывать стоимость построек, “Багровая заря” использует абстрактный подход. Персонаж в общих чертах описывает, какое строение он хочет возвести, после чего цена определяется за каждый куб со стороной 10 футов, занимаемый зданием, в зависимости от его типа.

Например, 10-футовая квадратная хижина из простого дерева без каких-либо украшений будет стоить 50 золотых монет, а большой каменный дворец с основанием со стороной в 100 футов и тремя этажами обойдётся уже в 30000. Если в данной местности имеются проблемы с теми или иными материалами – например, с деревом в степи или с камнем в джунглях – цена может вырасти в два, а то и в три раза. Особенно изысканные строения, украшенные утончённой резьбой, скульптурами и прочими признаками достатка, стоят в два раза дороже более простых.

Интерьер здания, включая внутренние стены, лестницы, двери и прочие базовые элементы обстановки, может быть обустроен по желанию персонажа. Особо роскошные предметы могут потребовать дополнительных затрат.

Помимо зданий, персонажи могут строить отдельно стоящие стены, укреплённые рвы или туннели в земле или камне. В деревнях пограничья

дополнительную землю, как правило, можно купить по бросовой цене, однако за место в стенах городов и торговых посёлков придётся дорого заплатить.

ТИПЫ СТРОЕНИЙ

Помимо базовых блоков новых строений, здесь также приводятся цены для законченных объектов. Ведущий может использовать эти цены в качестве ориентиров при продаже существующей недвижимости.

Строение	Цена, з.м.
Простое деревянное здание, 10' x 10' x 10'	50
Изысканное деревянное здание, 10' x 10' x 10'	100
Каменное здание, 10' x 10' x 10'	100
Изысканное каменное здание, 10' x 10' x 10'	200
Деревянная стена, 10' x 10' x 3'	10
Каменная стена, 10' x 10' x 3'	20
Земляной ров, 10' x 10' x 10'	10
Земляной туннель, 10' x 10' x 10'	20
Каменный туннель, 10' x 10' x 10'	200
Земля в пределах городских стен, 10' x 10' x 10'	200
Крестьянская хижина	50
Деревенский двор	500
Часовня	1000
Городской двор	7000
Загородное поместье	30000
Городской дворец	75000

Крестьянские хижины – незамысловатые сооружения, чаще всего деревянные или плетёные, с крышей из травы. Большинство из них не больше десяти или пятнадцати футов диаметром, и обитаемы только ночью или в плохую погоду – в остальное время семьи, как правило, заняты работой в полях.

Деревенские дворы чаще всего строятся вокруг основного дома, обычно размером 30' x 30', с огороженным пространством для мелкого скота и огородом. В таких домах обычно живут большие семьи наиболее богатых и влиятельных кланов поселения. Авантюристы могут использовать такие дворы для проживания слуг и охранников для их сбережений.

Часовни немногим больше деревенских дворов, однако украшены резьбой и качественной отделкой, приятной богам и духам. Большинство деревень может позволить себе только деревянные часовни, но более зажиточные поселения иногда обустраивают строения из камня, цена которых в два раза выше.

Городские дворы значительно дороже деревенских, поскольку стоимость участка 50' x 50' в пределах городских стен может быть весьма разорительной. Большинство таких дворов обнесено невысокой каменной стеной, ограждающей двухэтажное здание в глубине участка.

Загородные поместья любимы знатью, поскольку это достойное жилище может спокойно вместить и зрителя, и хозяина, а также обеспечивает смену обстановки. Из-за беспокойных условий пограничья они крайне редко строятся из дерева – чаще всего это массивные каменные здания, со стороны не меньше 50 футов и двумя этажами. Сады и дворовые постройки обнесены забором, и защите от налётчиков уделяется не меньше внимания, чем комфортному отдыху.

Городские дворцы олицетворяют собой роскошь, подходящую для торговых королей и важных вельмож; зачастую они строятся не одним поколением владельцев. Даже в величайших городах вряд ли найдётся больше полудюжины таких строений.

2012



СОЗДАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВАЖНЫХ ТОЧЕК

В этой главе приведены рекомендации по созданию важных точек – представляющих интерес мест, в которых имеется что-то, достойное внимания персонажей игроков. Они помогают ведущему сконцентрировать свою креативную энергию на чём-то определённом, вместо того чтобы пытаться придумать “что-нибудь интересное”. Они не должны быть универсальной заменой здравому суждению и творческому мышлению ведущего, а предназначены для упрощения его жизни при создании кампании-песочницы.

Приведённые здесь точки делятся на четыре типа: *дворы*, *городские точки*, *пограничные точки* и *руины*. Каждый тип покрывает определённую разновидность места, зачастую содержащего что-то интересное или полезное для авантюриста. Они помогают ведущему держать свои идеи в краткой форме, позволяющей легко и быстро изменить не использованный материал под новые условия. Эта способность – одна из важнейших для ведущего в песочнице, если он не хочет, чтобы его усилия пропадали зря.

Дворы представляют собой больше ситуации, нежели материальные места. Это королевские дворы, важные деловые организации, храмовые иерархии, факультеты волшебных академий, преступные группировки и прочие сосредоточения общественной, финансовой или политической силы. Если вы хотите создать место, в котором наибольшую роль играют политика и социальные интриги, а персонажам необходимо манипулировать отношениями между важными людьми, значит вы хотите создать двор.

Городские точки – это либо города, либо районы внутри городов. Карты городов могут быть очень красивыми и весьма вдохновляющими, но в играх вроде “Багровой зари” гораздо большее значение имеют местный колорит и интересные события, происходящие на улицах. Городские точки могут служить группе авантюристов базой, предоставлять им жизненно важные услуги в промежутках между экспедициями и политическими играми, или же могут представлять собой просто иной тип подземелья, в котором наёмники крадутся по отравленным коррупцией районам или суровым трущобам.

Пограничные точки – это поселения людей или полулюдей в суровых, необжитых землях. Это лагеря шахтёров, поселения земледельцев, загородные поместья, жилища дварфов, военные аванпосты и прочие изолированные оазисы цивилизации в землях, кишаших гоблиноидами и опасными чудовищами. Авантюристы часто используют пограничные точки в качестве баз при исследовании диких просторов, однако важно делать такие места живыми и интересными. Даже если персонажи не будут вмешиваться в местные проблемы, исход этих событий будет влиять на будущее точек. Авантюристы, игнорирующие складывающуюся ситуацию, могут остаться в одиночестве

посреди неприветливых земель, после того как их база рухнет под грузом внешних или внутренних проблем.

Руины – это классические подземелья, башни волшебников, покинутые шахты dwarфов, таинственные дочеловеческие развалины и прочие места, в которых обитает что-то плохое. Для персонажей, которым хочется позаниматься традиционным исследованием подземелий, руины – то, что доктор прописал. Их очень легко вставить практически в любой уголок кампании, если персонажи не заметили их в первый раз. Если группа не нашла разрушенное поселение времён нашествия Бездны, она никогда не узнает, что циклопические чёрные камни древнего города дочеловеческой эпохи используют ту же карту и прочее содержимое.

Приведённые ниже советы покажут вам, как легко и быстро создать подобные точки, чтобы наполнить вашу кампанию всеми необходимыми материалами.

ДВОРЫ

Дворы – это не только сборища важных правителей и вельмож, но и любое место, в котором основной интерес представляют отношения между несколькими действующими лицами. Большая семья, поглощённая распрями, деревня, мучительно выбирающая нового главу, храм, обсуждающий новую догму – все подобные места вращаются вокруг относительно ненасильственного взаимодействия между несколькими персонажами ведущего. Подготовка подробностей двора, как правило, сильно отличается от подготовки руин или пограничной точки, но ничто не мешает ведущему совмещать эти подходы. Покинутое поселение dwarфов, в котором обосновалась раздираемая склоками семья беженцев, может потребовать как политических способностей, так и острых мечей.

ВЫБЕРИТЕ ДВОР

Первым шагом необходимо определить, какой именно двор расположился в рассматриваемом месте. В большинстве случаев это будет очевидно, но, если конкретной идеи нет, можно сделать выбор из приведённой ниже таблицы. Каждый из приведённых в ней дворов рассмотрен более подробно дальше в тексте.

кб	Тип двора
1	Благородный
2	Семейный
3	Деловой
4	Образовательный
5	Храмовый
6	Тонг

ОПРЕДЕЛИТЕ ВАЖНЫХ ЛЮДЕЙ

После того, как тип двора станет ясен, необходимо определить количество важных людей внутри него. Это участники событий, слишком важные или влиятельные, чтобы их игнорировать. Их важность и влияние должны признаваться остальными, поскольку у них имеются какие-то источники власти, которые двор вынужден уважать. Как правило, их должно быть не более трёх

человек – при большем количестве отслеживать динамику отношений внутри двора может быть затруднительно. Если у вас в голове нет каких-то готовых идей относительно этих действующих лиц, их можно взять из приведённых ниже таблиц.

Важные персоны должны быть явно различимы для любого чужака, либо с первого взгляда, либо в результате небольших изысканий. Скрытый манипулятор может быть интересным участником двора, но подобных персонажей следует приберечь для подходящих случаев и заговоров. Фигура, на которую персонажи игроков никогда не обратят внимание, вряд ли будет сколь-нибудь полезна для игры.

ОПРЕДЕЛИТЕ ПОДРОБНОСТИ И ИСТОЧНИКИ ВЛАСТИ

Следующий шаг – добавить каждому действующему лицу подробностей, дав им имена и детали внешности. Также каждому действующему лицу необходимо назначить источник власти, указывающий на природу их авторитета и причину, по которой остальной двор должен считаться с их желаниями. Для каждого типа дворов дальше приведены таблицы с потенциальными примерами источников власти для важных людей.

ОПРЕДЕЛИТЕ КОНФЛИКТЫ

Далее следует выбрать один или несколько конфликтов, желательно выдав хотя бы по одному каждому важному действующему лицу. Как минимум один из этих конфликтов должен быть очевиден персонажам игроков, или о нём должно быть легко узнать. Двор, погружённый в умиротворение и гармонию, в котором все действующие лица довольным своим положением, не привлечёт серьёзного внимания персонажей

Эти конфликты должны допускать возможность решения с помощью персонажей игроков, а важные фигуры (хотя бы кто-то из них) должны быть готовы воспользоваться этой помощью. Назначение двора – вовлечь персонажей игроков в конфликт, и проблемы, на которые они не могут повлиять, вряд ли привлекут их внимание. Подумайте немного над тем, как герои могут быть вовлечены в каждый из конфликтов, и какие зацепки понадобятся, чтобы привлечь их внимание.

Как правило, конфликты должны происходить между важными действующими лицами. Противостояние между двумя или несколькими влиятельными фигурами даёт персонажам игроков больше возможностей повлиять на ситуацию. Благородный лорд, испытывающий острую неприязнь

к конюху, не будет испытывать проблем с самостоятельным решением этого вопроса.

Тем не менее, иногда двору пригодится одна-две менее влиятельных фигуры, например, объект недозволенной любви или инициатор сомнительной близости. В этом случае может помочь список второстепенных персонажей ведущего, приведённый для каждого типа двора.

к20	Конфликт
1	Адюльтер. Одно из действующих лиц вовлечено во внебрачную связь
2	Амбиция. У одного из действующих лиц имеются причудливые и опасные планы расширения влияния
3	Бандитизм. Группа избивает или угрожает другим. Группа угрожает насилием. Группа связана с бандитами.
4	Безумие. Одно из действующих лиц психически больно, и уверено в определённых фактах, не соответствующих действительности
5	Вражда. Их предки ненавидели друг друга, и они ненавидят друг друга. Каждая сторона обвиняет другую в преступлении.
6	Зависть. Выскочка слишком преуспевает. Обездоленная группа внезапно обретает "неподобающее" богатство.
7	Конкуренция. Появляется новый конкурент. Старым порядкам брошен вызов. Украден торговый секрет.
8	Кража. Одно из действующих лиц похитило что-то важное и скрыло своё участие в краже
9	Любовь. Одно из действующих лиц страстно влюблено в кого-то, кто не отвечает взаимностью
10	Наследство. Несколько наследников интригуют друг против друга. Законный наследник отсутствует. Законный наследник вреден для двора.
11	Незаконность. Одно из действующих лиц на самом деле не является законным владельцем своего титула или богатства
12	Некомпетентность. Одно из действующих лиц совершенно не справляется со своими обязанностями, но не отказывается от должности
13	Нужда. Одно из действующих лиц отчаянно нуждается в предмете или земле, которыми владеет кто-то другой

к20	Конфликт
14	Оскорбление. Отвергнутый муж. Прерванные похороны. Вельможа, которому отказали в почестях.
15	Предательство. Одно из действующих лиц на самом деле состоит на службе у врага, и хочет падения двора
16	Предубеждение. Последователей религии не воспринимают всерьёз. Этническую группу считают мерзавцами.
17	Привязанность. Одно из действующих лиц глубоко привязано к кому-то, неподобающему его положению
18	Притеснение. К группе обитателей относятся не лучше, чем к рабам. Группе отказывают в правах в сообществе. Группу презирают.
19	Разногласия. Религиозные противоречия. Противоположные взгляды на развитие группы. Выбор политического или экономического курса.
20	Узурпация. Принц захватывает трон. Барон смещён соперниками. Патриарх клана объявлен слабоумным.

ДОБАВЬТЕ ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

После того, как вы определили конфликты между действующими лицами, потратьте немного времени и решите, что произойдёт если эти конфликты разрешатся в ту или иную сторону. Запишите свои мысли о том, какую награду предложат оказавшим помощь героям, о том, какое влияние окажет на двор и окружение получившийся результат. Игроки наверняка захотят увидеть последствия своих действий, и эти последствия могут стать удобными зацепками, появляющимися в дальнейших приключениях и отсылающие к ранним свершениям.

Наконец, набросайте нескольких второстепенных персонажей и слуг, чтобы добавить двору деталей, поскольку весьма вероятно, что герои будут проводить больше времени, общаясь со слугами влиятельного человека, чем с ним самим. Кроме того, не помешает иметь под рукой характеристики боевых персонажей ведущего на случай, если герои захотят решить проблемы двора с помощью стали.

В отличие от некоторых других важных точек, для дворов составление карт чаще всего необязательно. Однако если вы предполагаете, что внутри стен поместья может развернуться битва, можете подготовить на всякий случай несколько заметок.

ДЕЛОВЫЕ ДВОРЫ

Великие города пограничья построены на торговле и обмене продукции крестьян на товары опытных мастеров. Даже в посёлках поменьше торговля занимает значительную часть деловой жизни. Эта торговля – нечто гораздо большее, чем просто деревенский кузнец или рисовый рынок. По бухгалтерским книгам плывёт огромное богатство, и о контроле над его широкими складами и глубокими сундуками мечтают многие. Торговцы специями, рисовые брокеры, корабельщики, шахтёрские концерны, владельцы плантаций – у всех у них есть свои заботы и невзгоды.

кю	Важные персонажи	Источник могущества	Другие персонажи
1	Основатель	Владеет правами на объекты двора	Трудолюбивый работник
2	Главный бухгалтер	Владеет тайными методами, обеспечивающими успех дела	Рабочий, которого держат в штате в качестве услуги
3	Главный специалист по продажам	Имеет доказательства нарушения двором закона	Престарелый ассистент
4	Старший мастер	Близкие связи с поставщиками двора	Изобретательный исследователь
5	Главный закупщик	Должен унаследовать контроль над бизнесом	Полный энтузиазма мастер
6	Владелец	Имеет право выкупить бизнес за фиксированную сумму	Любовница/любовник владельца
7	Жена/муж владельца	Дружба с местным правителем, чьё одобрение необходимо двору	Недовольный покупатель
8	Ребёнок владельца	Двор должен ему большую сумму денег	Шпион другого предприятия
9	Основной кредитор	Глубокая любовь и уважение работников	Вор, вынюхивающий подробности бизнеса
10	Основной клиент	Единственный, кто полностью понимает финансы бизнеса	Владелец доли в бизнесе

СЕМЕЙНЫЕ ДВОРЫ

Семейные связи в пограничье очень сильны – во многих местах по-настоящему положиться можно только на тех, с кем связан узами крови. За подобную близость часто приходится платить напряжённостью, предательством и раздавленными ради блага клана амбициями. Этот семейный двор, обладает значительным богатством или репутацией в местном сообществе, однако его за фасадом внешнего благополучия зачастую скрывается яростная грызня его членов друг с другом.

кю	Важные персонажи	Источник могущества	Другие персонажи
1	Бабушка	Семейные земли записаны на него	Приёмный ребёнок из младшей линии
2	Дед	Знает тайны семейного бизнеса	Прислуга
3	Мать	Большое личное богатство	Полевой рабочий
4	Отец	Есть чем шантажировать родственников	Старый друг семьи
5	Сын	Авторитет благодаря опыту или возрасту	Вернувшийся из школы ребёнок
6	Дочь	Пожертвовал браком ради ухода за старшими	Овдовевший родственник
7	Тётя	Состоит в родстве с могущественной семьёй, не прощающей обид	Искалеченный родственник
8	Дядя	В хороших отношениях с местным правителем	"Паршивая овца"
9	Кузен	Любим всеми домочадцами	Вернувшийся блудный сын
10	Племянник	Со временем унаследует семейный дом или поместье	Новоприбывшая невеста/ жених

БЛАГОРОДНЫЕ ДВОРЫ

Благородные дворы – сосредоточие интриг и обмана, будь то королевский дворец или скромный дом магистрата в небольшом посёлке. Тех, кто сможет добиться расположения важных вельмож, ждут всевозможные привилегии, и ради прощения отступлений от буквы закона или коммерческих оплошностей люди готовы заключать с властью предрезающими всевозможные сделки. Большинство благородных дворов вращаются вокруг фигуры вельможи, хотя временами у его супруги или супруга схожего положения появляются собственные мысли по поводу того, как управлять двором.

В каждом таком дворе нет недостатка в прихлебателях и просителях, и авантюристам простого происхождения бывает непросто пробиться к хозяину двора. Однако их социальная обособленность временами может привлекать вельмож, которым нужна помощь людей, не особо щепетильных в вопросах соблюдения местных законов. И если в конце концов эти инструменты перестанут быть полезны... что же, их судьба будет вполне заслуженной.

к/о	Важные персонажи	Источник могущества	Другие персонажи
1	Вельможа	Ему принадлежат семейные земли	Бедный родственник
2	Супруг(а)	Выдающаяся личная удача или былая слава	Клерк
3	Мажордом	Огромное личное состояние	Домашний слуга
4	Шеф разведки	Обладает компрометирующими материалами на разных людей	Заложник из соперничающей семьи
5	Наложница	Унаследованный благородный титул	Домашний жрец
6	Торговый партнёр	Остальные – присягнувшие ему вассалы	Отчаявшийся проситель
7	Капитан стражи	Состоит в родстве с могущественной семьёй, не прощающей обид	Охранник
8	Старый семейный слуга	Кто-то задолжал ему много денег	Наёмный убийца
9	Родитель вельможи	Любим всеми домочадцами	Наставник
10	Ребёнок вельможи	Со временем унаследует богатство или титул	Сборщик налогов

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ДВОРЫ

Несмотря на суровые условия пограничья, здесь стараются поддерживать наследие былых империй, в которых уважение к изучению сверхъестественного всегда было высоко. Школы волшебного искусства относительно немногочисленны и доступны только тем, кто способен заплатить за обучение немалую сумму – поэтому среди авантюристов зачастую встречаются начинающие маги, которые таким образом желают собрать денег на продолжение образования.

Некоторые герои с тягой к знаниям или благородного происхождения, возможно, могли получать образование в одном из таких заведений, или встретить своего старого учителя, нанятого в новом месте. Старые традиции всегда подразумевали почтение к своим учителям, и зачастую находящийся в тяжёлом положении наставник может увидеть в бывшем ученике надежду на выход из сложившейся непростой ситуации.

кЮ	Важные персонажи	Источник могущества	Другие персонажи
1	Директор	Могущественный маг	Мрачный слуга
2	Старейший преподаватель	Популярен среди богатых спонсоров	Личный слуга студента
3	Молодой амбициозный студент	Любим студентами	Охранник
4	Казначей	Семья владеет зданием школы	Мальчишка с кухни
5	Глава приёмной комиссии	Знает о запретных изысканиях других	Продавец книг
6	Библиотекарь	Подделывает документы для местной знати	Обветренный путешественник
7	Любимый ученик	Оказывает волшебные услуги местному правителю	Служанка
8	Старший слуга	Знаменитый преподаватель по важной теме	Супруг(а) одного из старших студентов
9	Смотритель	Семья серьёзно финансирует школу	Супруг(а) преподавателя
10	Главный повар	Обладает уникальным, ревностно хранимым навыком или знанием	Скусающий равнодушный студент

ХРАМОВЫЕ ДВОРЫ

Когда по земле прокатилась Бездна, местные жители растеряли значительную часть своей веры, так что крупные храмы больше полагаются на свои земли и исполщиков, чем на приток пожертвований от верующих. Тем не менее, в храмах можно найти немногих людей, ещё способных призвать могущество богов. Контроль над храмом даёт не только прибыль от его ферм и мастеров, но и доступ к силам исцеления и провидения, нигде больше недоступным.

Храмы можно найти даже в самых удалённых местах пограничья. Большинство из них сами обеспечивают себя пропитанием и продукцией ремесленников, и иногда в их тени разрастаются целые деревни. Среди вельмож существует традиция на закате лет передавать титул наследнику и исчезать из публичной жизни в уединении монашеской кельи. Подобная набожность даёт вельможе благоприятные перспективы в посмертном мире, а храму – существенные пожертвования. Многие представители благородных домов находят в себе набожность под жёстким давлением конкурентов, а молодёжь, доставляющая родственникам слишком много хлопот, зачастую оказывается вынуждена вести благочестивую жизнь под строгим надзором настоятелей.

к10	Важные персонажи	Источник могущества	Другие персонажи
1	Верховный жрец	На самом деле владеет жреческими способностями	Повар
2	Ставший монахом вельможа	Безупречная жреческая родословная	Некомпетентный служака
3	Начальник стражи храма	У него бывают видения, широко принимаемые за настоящие знамения	Недовольный крестьянин
4	Храмовый казначей	Семья владеет значительной долей храмовой земли	Отчаявшийся проситель
5	Лидер работников ферм	Любим храмовыми работниками и слугами	Любопытный прихожанин
6	Склонный к ереси жрец	Происходит из важной благородной семьи	Игнорируемый реформатор
7	Богатый верующий	Исключительное владение доктринами и законами церкви	Прислуга
8	Популярный проповедник	Друзья в других храмах той же веры	Увечный попрошайка
9	Монах-затворник	За ним следует множество верующих	Храмовая дева
10	Мистик-энтузиаст	Местный правитель уверен, что он сотворил чудо	Продавец религиозных товаров

ДВОРЫ-ТОНГИ

Тонги – это братства не связанных родством людей, собирающихся ради совместной защиты от бесчинств богатых и влиятельных. Благонамеренные тонги – это общества взаимопомощи, помогающие семьям своих членов, и следящие, чтобы свои покойники получали достойное погребение. Корыстные тонги вместе с благотворительностью занимаются воровством, вымогательством, проституцией и прочей преступной деятельностью. Территориальные споры и месть за оскорбления часто приводят к уличным войнам между такими дворами.

Главой тонга обычно является *дед*, возглавляющий круг *отцов*, который состоит из самых богатых и влиятельных членов двора. Ниже в иерархии находятся *старшие братья*, внёсшие существенный вклад в достижение целей тонга, и *младшие братья*, ещё не доказавшие свою ценность. Один из отцов традиционно считается *мастером обрядов*, ответственным за церемонии инициации и священные ритуалы тонга. *Мастер порядка* следит за дисциплиной внутри двора – а в преступных тонгах и за подчинением чужаков его воле. *Почтенный мудрец* управляет административными и финансовыми делами тонга, а *любимый дядя* помогает в улаживании споров между членами сообщества

кЮ	Важные персонажи	Источник могущества	Другие персонажи
1	Дед	Старший потомок основателя двора	Охранник двора
2	Отец	Собственность двора оформлена на него	Проститутка
3	Старший брат	Крайне популярен среди младших братьев	Вдова члена двора
4	Мастер обрядов	В родстве с многими отцами	Осиротевший ребёнок члена двора
5	Почтенный мудрец	Его ребёнок должен вступить в выгодный двору брак	Владелец магазина, просящий об отсрочке
6	Любимый дядя	Его крайне боятся местные жертвы вымогательств	Кандидат на вступление в двор
7	Супруг(а) члена двора	Очень крепкий и опасный человек	Смотритель за конференц-залом двора
8	Союзный купец	Финансирует многие проекты двора	Престарелый член двора-инвалид
9	Вельможа – член двора	Обеспечивает двору респектабельность своим именем	Крестьянин, пришедший в поисках правосудия
10	Мастер порядка	Владеет искусствами мага или жреца	Шпион из соперничающего тайного двора

ПОГРАНИЧНЫЕ ТОЧКИ

Цивилизация никогда не могла как следует утвердиться в пограничье. Спустя три сотни лет после вторжения Бездны людей и их союзников по-прежнему осаждают дикие племена гоблиноидов и опасности диких земель. Неподалёку от больших городов жизнь может быть мирной и пасторальной, но чем дальше путник уходит от этих оплотов цивилизации, тем более дикой и опасной становится земля.

Пограничные точки находятся между обжитыми просторами и территорией гоблиноидов и прочих опасностей. Закалённые шахтёрские поселения на границе с землями гоблиноидов, сельскохозяйственные деревни, выращивающие рис на террасах западных холмов, воздвигнутые в период первой колонизации храмы, которые упрямо держатся за своё место – всё это пограничные точки. Они находятся достаточно близко к цивилизации, чтобы хоть немного поддерживать порядок, но вынуждены сталкиваться с опасностями, незнакомыми жителям столиц.

Авантюристы часто посещают пограничные точки, поскольку это нередко последние аванпосты человеческой цивилизации на пути к необжитым местам. Мало что так радует сердца потрёпанных героев, только что вернувшихся с диких территорий, как дружелюбные лица и приветливый торговец. Однако у тех, кто отваживается жить в таком удалении от цивилизации, хватает собственных проблем, и зачастую эти проблемы лучше всего решаются отважными авантюристами с острым клинком в руках.

кЮ	Типы пограничных точек
1	Загородное поместье
2	Жилище дварфов
3	Эльфийский анклав
4	Деревня земледельцев
5	Укреплённый аванпост
6	Шахтёрское поселение
7	Новая колония
8	Восстановленные руины
9	Удалённый храм
10	Фактория

Загородные поместья обычно представляют из себя укреплённые комплексы зданий, которыми владеют вельможи и богатые купцы. Возможно, они не мыслят жизни без опасной охоты, а возможно, в этих местах находятся какие-то важные предприятия, требующие их периодического внимания. В подобных местах настроенно относятся к чужакам, однако если незнакомец выглядит достаточно цивилизованно, он может найти приют на несколько дней в обмен на новости из населённых земель, а иногда управляющего поместьем можно убедить приобрести добычу по не слишком грабительской цене. Гарнизон поместий редко насчитывает меньше дюжины опытных бойцов, и примерно вдвое большее количество слуг и рабочих.

Жилища дварфов высекаются в горах или холмах; некоторые из них – очень древние, построенные исчезнувшей цивилизацией дварфов, жившей в пограничье задолго до современных дварфов, которые прибыли сюда около пяти сотен лет назад. Их поселения всегда построены так, чтобы выдерживать длительные осады, и только наиболее могущественные и решительные племена гоблиноидов осмеливаются всерьёз атаковать подобные места. Внутренние источники воды, запасы зерна и мрачная решимость дварфов заставляют осады тянуться гораздо дольше, чем могут терпеть большинство гоблиноидов, а прорваться внутрь – чаще всего слишком опасная, если не невозможная задача. Однако там, куда не может проникнуть внешний враг, в дело вступают внутренние распри. От междоусобиц и интриг еретиков, поклоняющихся убитой богине, пало больше кланов, чем от копий кровожадных гоблиноидов. Дварфы – не очень многочисленный народ, и даже в самых больших пограничных поселениях редко проживает больше восьмидесяти взрослых дварфов и четырёх десятков детей.

Эльфийские анклавы встречаются в пограничье столь же редко, как и сами эльфы. Обычно они расположены далеко от обжитых мест и хорошо укрыты от случайного взгляда. Эльфы редко могут противостоять серьёзным набегам гоблиноидов числом, поэтому предпочитают оставить свои жилища тому, чтобы одержать при их защите пиррову победу. Большинство эльфийских поселений достаточно малочисленны, чтобы поддерживать себя собиранием и охотой, хотя на плодородной земле можно встретить и посевы. В анклавe редко живёт больше сорока-пятидесяти эльфов. Каждое из поселений, как правило, посвящено одному кредо, и каждый эльф анклава разделяет убеждения и философские взгляды товарищей. Большинство кредо слишком эзотерические и непонятные для человека, хотя и безвредные, но некоторые откровенно враждебны к чужакам.

Деревни земледельцев обычно населены трудящимися в поте лица крестьянами, хорошо знакомыми с окружающими опасностями. В наиболее опасных землях люди обрабатывают поля с притороченным к плугу копьём, а гонги и рога всегда готовы предупредить об опасности местное ополчение. Жители терпят все эти опасности ради урожая. В безопасных, густонаселённых участках пограничья плодородные земли разорительно дороги, поэтому те, кто желает для себя и своих детей лучшей доли, вынуждены отправляться навстречу невзгодам диких земель. Многие оказываются не готовы к угрозам, но те, кто остаётся, быстро учатся или гибнут. Большинство пограничных деревень насчитывает от одной до двух сотен обитателей, а здания там, как правило, расположены компактно вокруг центра поселения. Фермы, слишком удалённые от деревянных стен поселения, слишком привлекательны для налётчиков.

Укреплённые аванпосты представляют собой плоды усилий, которые влиятельные силы пограничья предпринимают для обеспечения безопасности границ. Они финансируются ближайшими к ним могущественными силами, и населены закалёнными ветеранами и опытными разведчиками. Как правило, сердцем аванпоста является каменная башня и деревянный частокол, к которым жмутся маленькие фермы и торговые здания. Отношение к чужакам здесь настороженное, но терпимое, и командиры многих таких мест могут найти для способных авантюристов подходящую работёнку. Аванпосты редко населены больше чем двумя-тремя десятками людей.

Шахтёрские поселения возникают вокруг залежей какой-то ценной руды. Железо, свинец, олово или даже драгоценные металлы вроде меди, серебра и золота способны заставить рудокопа рисковать своей шкурой ради перспективы хорошего заработка. Некоторые пограничные поселения представляют собой старые ямы и трубы, огороженные каменными стенами с усталыми стражниками, другие же – не более чем сборище палаток и грубых деревянных построек, в которых торговцы меняют провизию и женщин на золотую пыль по грабительским ценам. На чужаков в подобных местах редко обращают внимание, хотя более наблюдательным обитателям может пригодиться помощь авантюристов в зачистке потенциально богатого месторождения от гоблиноидов или в “прояснении ситуации” с конкурентами. В молодых шахтёрских поселениях редко насчитывается больше двух сотен обитателей.

Новые колонии – это основанные недавно поселения, ещё не успевшие как следует обосноваться в дикой местности. Как правило, они располагаются на хорошей земле, но без опытных поселенцев, знакомых с опасностями необжитых земель, большинство из них вряд ли переживёт первый набег гоблиноидов. Подобные колонии обычно поддерживаются богатым спонсором, готовым щедро платить за помощь в устранении проблем, неизбежных для

новых поселений. Большинство таких колоний насчитывает не больше двухсот обитателей.

Восстановленные руины – это места, некогда бывшие опасными грудями осыпающихся камней или зловонными дырами в земле. Какая-то группа отважных поселенцев решила восстановить это место, и теперь они обрабатывают окружающую землю или добывают драгоценности из глубоких руин. В обоих случаях их работа, как правило, довольно рискованна, и некоторые колонии иногда откапывают такое, с чем не могут справиться. В подобных местах часто встречаются авантюристы, всегда готовые отправиться навстречу опасности ради возможной добычи. В восстановленных руинах живут не больше ста-двухсот человек.

Удалённые храмы, как правило, представляют собой реликвии из ранних лет покорения людьми пограничья, когда победоносные армии беженцев и их могучие герои оттеснили дезорганизованных гоблиноидов, захватив огромную площадь. Когда разъярённые аборигены нанесли ответный удар, многие поселения были уничтожены, а граница отодвинулась далеко назад. Подобные храмы часто являются отголосками тех дней, упрямо стоящими посреди диких пустошей, которые когда-то были цивилизованными районами. Множество крестьян и фермеров искали убежища под укреплёнными стенами храмов, вокруг большинства которых до сих пор располагаются скромные деревеньки. В самих храмах редко можно найти больше тридцати или сорока жрецов и слуг, но в прилегающих деревнях может проживать две сотни фермеров и мастеров, а иногда и больше.

Фактории – это укреплённые гостиницы или лагеря, в которых торговцы встречаются с жителями диких мест ради выпивки и сделок. Здесь можно продать меха, редкие травы и добычу из погибших поселений, не привлекая к себе лишнего внимания и не отвечая на лишние вопросы. Население большинства факторий редко насчитывает больше двух-трёх десятков торговцев и их охранников.

ВЫБЕРИТЕ ТЕГИ ДЛЯ ТОЧКИ

После того, как вы определились с типом пограничной точки, необходимо подумать над тем, какие свойства делают её интересной. Конечно, можно поставить рядом с интересующими героев руинами обычное шахтёрское поселение, но будет гораздо интереснее, если что-то в нём сможет привлечь внимание игроков. У каждой точки должно быть хоть что-то, что отличает её от других мест, в которых побывали персонажи игроков.

Для этой цели служат теги, присваиваемые пограничным точкам. *Теги* – это краткие обозначения, указывающие на определённые примечательные свойства или ситуации, присущие этому месту, такие как “плохая вода” или “жестокий правитель”. Теги не покрывают все потенциально интересные аспекты места, но дают ведущему несколько элементов, на которых можно быстро и просто построить характер поселения.

В этой секции приведено сорок потенциальных тегов. Каждый тег включает в себя краткое описание и элементы в пяти дополнительных категориях: враги, друзья, осложнения, вещи и места.

Враги – это те персонажи ведущего, у которых могут быть причины противостоять героям. Например, в случае тега “жульничающий торговец”, глава громил, охраняющих этого торговца, может оскорбиться из-за того, что персонажи игроков ожидают честной цены за плоды своих приключений. Если вам потребуется враждебный персонаж ведущего для начала приключения или зацепки, просто выберите его из списка и добавьте подробностей из приведённых в конце книги таблиц.

Друзья – это персонажи ведущего, у которых есть причина относиться к героям благожелательно, или искать у них помощи. Персонажи игроков обычно могут дать то, что им нужно, так что такие друзья могут также служить и завязками для приключений, полагающихся больше на сотрудничество, нежели на неприязнь врагов.

Осложнения – это неожиданные повороты, которые вы можете добавить ситуации. Применять их необязательно, но они могут быть полезны, если вам захочется побольше разнообразия.

Вещи – это предметы, имеющие материальную или иную ценность для ситуации. Конфликты в поселениях могут быть связаны с обладанием этими вещами или с возвращением их из рук внешних врагов.

Места – это места, характерные для тега. Они подчёркивают тему и свойства тега, и помогают добавить точке уникальности.

Чтобы назначить теги случайным образом, используйте бросок к4 и к10. Если вы захотите использовать два тега, постарайтесь совместить их в единую ситуацию. Игрокам может быть сложно следить за слишком большим количеством тегов и осложнений, в то время как смешение двух результатов в один может создать более интересное место, чем прямолинейный

стереотип. Например, “дварфов-изгнанников” и “увядшую славу” можно соединить друг с другом, и получить поселение, в котором живут погрязшие в кровосмешении остатки некогда могущественного клана дварфов, по-прежнему контролирующие поселение с помощью унаследованного оружия и доспехов.

ОПРЕДЕЛИТЕ ДОСТУПНЫЕ УСЛУГИ И СРЕДСТВА

Чаще всего пограничные точки выступают в качестве баз и мест отдыха для персонажей игроков, так что вопрос о списке доступных услуг будет для них актуален. Большинство пограничных точек располагает услугами кузнеца, который может сделать несложный ремонт доспехов и оружия, и создать простую экипировку, вроде лёгкой брони, копий и кинжалов. Продукты, факелы, ламповое масло и прочие привычные авантюристам вещи можно купить практически в любом поселении размером с деревню, хотя цены, как правило, будут вдвое выше обычных. Подробные рекомендации по поиску помощи жрецов и магов приведены в основной книге правил, “Герои и магия”.

Большинство деревень могут себе позволить потратить на добычу авантюристов не более пяти-семи сотен золотых монет в общей сумме, для продажи более дорогого добра потребуется путешествие в более развитые населённые пункты. То же самое касается платы за оказываемые услуги, хотя если поселение финансируется щедрым спонсором, оно может позволить себе и существенно большие выплаты.

ОПРЕДЕЛИТЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ, СОЗДАЙТЕ КАРТЫ И ЗАЦЕПКИ

Наконец, уделите немного времени назначению характеристик тем персонажам ведущего, которым они могут понадобиться. Особенно это важно для персонажей ведущего, назначенных тегом врагами, или других антагонистов, поскольку у персонажей игроков есть привычка применять к подобным фигурам острые металлические предметы.

Для большинства пограничных поселений не требуется составления подробной карты – более чем достаточно примерного наброска, показывающего общие очертания населённого пункта и положения относительно примечательных элементов местности. Вы можете нарисовать более подробную карту, если ожидаете, что здесь развернётся достаточно серьёзный бой – например, герои поведут группу мятежников на штурм поместья коррумпированного магистрата.

В качестве последнего штриха, запишите одну-две зацепки, какие-то мелкие события или случайно услышанные фразы, которые могут заставить героев взглянуть на поселение поближе. Самая тщательно продуманная пограничная

деревня будет бесполезна, если у персонажей игроков не будет повода погрузиться в её атмосферу. Дайте им намёк на местные теги и потенциальные приключения. Даже если это не заинтересует их сразу, у героев будет повод вернуться к поселению позже.

ТЕГИ ПОГРАНИЧНЫХ ТОЧЕК

к4	к10	Тег	к4	к10	Тег
1	1	Алчный вельможа	3	1	Мастер своего ремесла
	2	Барская повинность		2	Могущественный местный житель
	3	Богатая земля		3	Мятежники
	4	Богатое месторождение		4	Набеги
	5	Возвращающаяся болезнь		5	Неопределённое право
	6	Вражда		6	Неумелое руководство
	7	Дварфы-изгнанники		7	Неурожай
	8	Демонопоклонники		8	Опасная наивность
	9	Деспотичный лидер		9	Пацифистское население
	10	Древнее место		10	Погребённое зло
2	1	Дурное соседство	4	1	Проблемы с водой
	2	Естественные укрепления		2	Разыскиваемый преступник
	3	Зловещий альянс		3	Религиозная напряжённость
	4	Злонамеренное кредо		4	Религиозный раскол
	5	Изгнанный магистрат		5	Секретный рецепт
	6	Классовая напряжённость		6	Токсичное окружение
	7	Кража урожая		7	Торговцы-жулики
	8	Кровь гоблиноидов		8	Увядшая слава
	9	Ксенофобия		9	Фэн-шуй
	10	Култ Бездны		10	Этнические трения

АЛЧНЫЙ ВЕЛЬМОЖА

Алчный вельможа, будь то магистрат, вождь или другая важная персона, стремится захватить контроль над поселением против воли его жителей. Вельможа может пытаться отобрать землю с помощью юридических уловок, или использовать настоящие или сфабрикованные долги, либо же просто обратиться к наёмным “бандитам”, чтобы сделать жизнь обитателей невыносимой.

Враги	Безжалостный подручный вельможи. Сам вельможа. Местный житель, которому вельможа тайно платит.
Друзья	Отважный фермер. Решительный деревенский старейшина. Мудрец, знакомый с настоящей юридической историей земли.
Осложнения	С точки зрения закона претензии вельможи обоснованы. Мнения в поселении по этому вопросу разделились. Поселение плохо управляется, так что вельможа может изменить всё к лучшему.
Вещи	Доказательство свободы поселения. Скрытое сокровище, до которого пытается добраться вельможа. Важная для клана вельможи реликвия.
Места	Бурлящий зал суда. Наполненный обеспокоенными жителями зал собраний. Захваченный людьми вельможи фермер.

БАРСКАЯ ПОВИННОСТЬ

Власти поселения требуют, чтобы местные жители выполняли для них какую-то работу, не оплачивая её и не предоставляя никакой компенсации. Чаще всего при этом ссылаются на старые традиции и законы, которые могут быть сфабрикованы или устареть. Крестьяне ненавидят подобный бесплатный труд, поскольку он отрывает их от собственных полей, и некоторые поселения зачастую восстают против повинности.

Враги	Алчный местный чиновник. Жестокий бригадир. Жадный купец, использующий рабочую силу в своих интересах.
Друзья	Недовольный старейшина крестьян. Историк, который помнит старые законы. Магистрат, считающий, что рабочая сила используется не по назначению.
Осложнения	Требование повинности на самом деле справедливо. Повинность используется для создания какой-то крайне важной инфраструктуры. Повинность задумывалась как оплачиваемая работа.
Вещи	Оплата, предназначавшаяся рабочим. Доказательства того, что требования сфальсифицированы. Доказательства использования рабочей силы не по назначению.
Места	Мрачная рабочая площадка. Пустые поля. Таверна, наполненная недовольными людьми.

БОГАТАЯ ЗЕМЛЯ

Почва вокруг поселения богата и плодородна, и посевы всегда дают хороший урожай. Даже не специализирующиеся на агрокультуре сообщества не испытывают недостатка в фермерах, переселяющихся сюда для работы на земле. Конечно же, подобное богатство неизбежно привлекает к себе внимание.

Враги	Алчный лидер соседнего поселения. Купец, стремящийся получить монопольные права на местное зерно. Предводитель бандитов, ищущий припасы.
Друзья	Молодой амбициозный фермер. Жрец божества плодородия. Старейшина, стремящийся защитить законные права поселения на землю.
Осложнения	Фермерство стремительно опустошает землю. Причина плодородия- тёмные жертвоприношения. Причина плодородия – ревностно охраняемые агрокультурные техники.
Вещи	Годовой урожай. Закладная на землю. Украшенный идол местного божества плодородия.
Места	Богатые поля. Деревенский пир. Суетливый рынок.

БОГАТОЕ МЕСТОРОЖДЕНИЕ

Местные жители наткнулись на залежи чего-то ценного, будь то золотая жила или драгоценные камни. Шахтёрские поселения могут переживать бум, в то время как не столь привычные к геологическим изысканиям места могут испытывать проблемы с внезапным наплывом шахтёров. Местные власти будут всеми силами стараться, чтобы все положенные – а зачастую и неположенные – налоги с находок были уплачены без промедлений.

Враги	Ослеплённый золотом добытчик. Жадный местный правитель. Дух-хранитель залежей.
Друзья	Шахтёр-оптимист. Местный торговец, обслуживающий новоприбывших. Бригадир шахтёров, нуждающийся в помощи.
Осложнения	Залежи – фальшивка. Месторождение – это ловушка, заманивающая людей в зону действия каких-то тёмных сил. Ценные материалы в залежах перемешаны с опасными.
Вещи	Само месторождение. Переработанные материалы. Закладная на землю, где расположено месторождение.
Места	Неряшливый открытый карьер. Отравленный отходами шахты родник. Наполненная шахтёрами и их золотом шумная таверна.

ВОЗВРАЩАЮЩАЯСЯ БОЛЕЗНЬ

Отравленная земля, на которой стоит поселение, плохой воздух или неудачный фэн-шуй привёл к тому, что местные жители регулярно становятся жертвами какой-то возвращающейся болезни. Проказа, чёрная смерть, лихорадка денге, малярия или какая-то другая неотступная болезнь часто поражает обитателей. Большинство людей остаются здесь только потому, что это единственная земля, которую у них не пытаются отнять, либо из-за крайне плодородной почвы или каких-то ценных местных ресурсов. Торговцы, как правило, здесь не задерживаются, быстро приходя и уходя.

Враги	Житель, озлобленный на здоровых чужаков. Безумный учёный, считающий, что может исцелить болезнь при достаточном количестве "экспериментов". Жестокий правитель, заставляющий жителей оставаться в поселении и работать на него.
Друзья	Местный лекарь, нуждающийся в помощи. Больной местный житель, ищущий помощи для своей семьи. Отважный и любопытный врач, исследующий окрестности.
Осложнения	Болезнь – следствие старого проклятия из-за какого-то древнего преступления, оставшегося тайной. Людей, которые побывали в поселении, сторонятся и боятся. Болезнь долгое время таится в ожидании, прежде чем внезапно вернуться.
Вещи	Лекарство для болезни. Заметки учёного об очищении плохого воздуха. Погребальные принадлежности для покойника.
Места	Чумной барак, наполненный больными. Рынок с толпящимися продавцами и покупателями. Поля с исхудавшими работниками.

ВРАЖДА

Несколько семей или партнёров каким-то образом умудрились серьёзно обидеть друг друга, и вражда между ними разделила поселение. Жители вынуждены принимать одну из сторон, а интенсивность конфликта может варьироваться от мрачных взглядов до убийств посреди улиц. В некоторых случаях вражда длится на протяжении целых поколений, и причин её возникновения никто уже не помнит.

Враги	Патриарх враждующего клана, уверенный в том, что персонажи игроков на стороне врагов. Кто-то, ошибочно принявший героев за представителей враждебного клана. Кто-то, получающий выгоду от насилия и раздора.
Друзья	Молодой наследник одного из домов, влюблённый в кого-то из другого дома. Старейшина-миротворец. Призрак убитой жертвы.
Осложнения	Вражда теперь необходима предводителям кланов, чтобы подтвердить своё право на лидерство. Если кланы перестанут враждовать – они обрушатся на остальную часть поселения. Сдерживаемое напряжение готово вылиться в открытое кровопролитие, если будет доказана вина одного из кланов в недавнем преступлении.
Вещи	Добыча с попавших в ловушку жертв. Украденный скот. Доказательство того, что изначальная причина вражды была сфабрикована.
Места	Кладбище с разделёнными по фракциям могилами. Укреплённый особняк. Место засады за границей деревни.

ДВАРФЫ-ИЗГНАННИКИ

Некоторые dwarфы вынуждены покидать свои дома из-за внешних угроз или внутренних противоречий. В этом поселении живёт группа таких изгнанников, скорее всего полностью сосредоточенная на золоте, с помощью которого dwarфы обеспечивают себе безопасность в загробном мире. Некоторые из них – нарушители традиций, например, женщины-воины или мужчины-кузнецы, некоторые просто настолько порочны, что старый клан не смог их больше терпеть.

Враги	Чудовищно жадный изгнанник-грабитель. Дварф-еретик, поклоняющийся Убитой Богине. Приехавший с визитом dwarф, презирающий изгнанников.
Друзья	Молодой горячий dwarф-идеалист. Дварф, жаждущий отомстить тем, кто его изгнал. Жаждущий золота dwarф.
Осложнения	Изгнание dwarфов было полностью оправданным. Изгнанникам принадлежит истинное право владения их бывшим домом. Изгнанники втайне поклоняются Убитой Богине.
Вещи	Древняя реликвия клана. Указание на богатую золотую жилу. Наследственный символ правления их бывшего клана.
Места	Опалённое войной поселение dwarфов. Временные землянки в холмах. Наполненная золотом гробница dwarфов.

ДЕМОНОПОКЛОННИКИ

Повелители Ада – практичные демоны, и те, кто обещает им свою душу, зачастую бывают вознаграждены. Суровая жизнь в пограничной деревне может сделать подобные сделки крайне привлекательными, и каждый из просителей утешает себя мыслью, что он точно окажется среди тех немногих, кому не придётся провести вечность среди проклятия и страданий. В некоторых местах поклонение повелителям Ада вполне легально, но в большинстве земель подобная служба считается преступлением наравне с государственной изменой.

Враги	Жрец повелителей Ада. Местный житель, мечтающий о человеческих жертвоприношениях. Колдун, наполовину обезумевший от извращённых желаний.
Друзья	Тайный предатель в рядах культа. Жрец более благородного божества. Местный враг распространения культа.
Осложнения	Члены культа стараются распространять свои злодеяния только на чужаков. Магия повелителей Ада необходима поселению для выживания. Члены культа прячут свою службу демонам под маской поклонения местному богу.
Вещи	Драгоценное жертвенное приношение. Пожитки жертвы ритуала. Дары повелителей Ада своим последователям.
Места	Тайный алтарь, запятнанный кровью. Покинутый храм более милосердного божества. Исступлённый массовый ритуал поклонения.

ДЕСПОТИЧНЫЙ ЛИДЕР

Над поселением властвует какой-то жестокий повелитель, сокрушающий любой намёк на сопротивление, и требующий от местных жителей сумасбродные вещи. Подобные правители редко приветливы к доставляющим неприятности чужакам, но иногда находят их полезными для навязывания своей воли наиболее упрямым жителям. Большинство таких лидеров обладают хотя бы видимостью легитимности, устрашая жертв не только собственным возмездием, но и последствиями неподчинения его повелителям.

Враги	Коррумпированный магистрат. Жестокий бригадир. Полубезумный военный офицер.
Друзья	Скрытый мятежник. Озлобленная жертва. Конкурирующий тиран.
Осложнения	Навыки или доблесть деспота необходима для выживания поселения. Тиран – единственное что не даёт прийти к власти ещё худшего правителя. Лидер мятежников планирует свергнуть тирана и занять его место.
Вещи	Список мятежников. Полученная вымогательством добыча. Волшебный артефакт, нужный тирану для удержания власти.
Места	Холм висельников. Притихшая пивная. Роскошный дом.

ДРЕВНЕЕ МЕСТО

Это место существовало задолго до нашествия Бездны, которое привело беженцев в пограничье. Некоторые подобные места имеют тысячелетнюю историю, идущую задолго до первых человеческих записей о Пограничье, другие же – просто разрушающиеся остатки какого-нибудь глупого поселения или мечты чрезмерно амбициозного исследователя о собственном королевстве. Оставшиеся здания достаточно прочны, чтобы приютить жителей, но здесь остались не только здания.

Враги	Давно погребённый зверь. Местный лидер, желающий скрыть древнее сокровище. Чужак, заявляющий свои права на место.
Друзья	Любопытный археолог. Известный искатель сокровищ. Местный житель, которому нужна помощь в борьбе с местной опасностью.
Осложнения	Часть места находится под запретом. Внешняя сила заявляет свои законные права на место. Сборщик податей ревностно следит за сбором грабительского налога на любое добытое в руинах богатство.
Вещи	Погребённое сокровище. Древние реликвии, которым найдётся применение и сейчас. Книга забытых знаний на чужом языке.
Места	Циклопические каменные строения. Пашня посреди странных камней. Человеческое жилище в доме, явно построенном для кого-то другого.

ДУРНОЕ СОСЕДСТВО

Это поселение таит обиду на одну или несколько групп своих соседей, и между ними постоянно тлеет слабоинтенсивный конфликт. Истоки антагонизма могут лежать в каких-то древних обидах, давно затерявшихся в памяти или быть следствием свежих амбиций самого поселения или его соседей.

Враги	Местный, который думает, что герои – друзья соперничающего поселения. Местный, который хочет использовать героев против врагов
Друзья	Амбициозный миротворец. Агент другого поселения, считающий героев полезными
Осложнения	Поселение само виновато в конфликте. Раздор был организован третьей стороной, желающей ослабить оба поселения. Раздор – результат чудовищного недопонимания.
Вещи	Доказательства вины участвующих сторон. Драгоценная реликвия, подтверждающая легитимность. Предмет, из-за которого происходит противостояние.
Места	Место засады. Оспариваемые поля. Похороны убитой соперниками жертвы.

ЕСТЕСТВЕННЫЕ УКРЕПЛЕНИЯ

Расположение этого места даёт ему гораздо большую защиту, чем обычно располагают подобные поселения. Деревня фермеров может располагаться в изгибе быстрой реки с крутыми берегами, или на возвышенности; поселение dwarфов может лежать в скале посреди глубоких расселин. Как бы то ни было, положение места даёт ему существенные военные преимущества, из-за чего его жители иногда совершают необдуманные поступки.

Враги	Амбициозный правитель поселения. Советник, лелеющий мечты о завоеваниях. Агент полного подозрений соседнего поселения.
Друзья	Миролюбивый капитан местного ополчения. Главный каменщик, возводящий новые стены. Прибывший с визитом военный наблюдатель.
Осложнения	Поселению запретили дальнейшее строительство укреплений, но ему грозит нападение. Правители поселения мечтают о локальном господстве. Соседняя сила хочет захватить поселение для собственных военных нужд.
Вещи	Хранящиеся в безопасном месте ценности. Собранные на новые стены деньги. Склад с припасами на случай осады.
Места	Место с видом на укрепления поселения. Охраняемый мост через ров или расселину. Верхушка высокой стены.

ЗЛОВЕЩИЙ АЛЬЯНС

Местные жители заключили тайную сделку с какой-то зловещей силой. Будь то предводитель бандитов, прогрессивный вождь гоблиноидов, отвратительный некромант или какой-то другой злодей, поселение согласилось сотрудничать с ними в обмен на помощь и добычу. Некоторые поселение идут на это от отчаяния, некоторые – из жадности и безразличия к жизням чужаков.

Враги	Старейшина, который боится огласки тайны. Агент тёмной силы. Местный житель, считающий персонажей игроков удобными мишенями.
Друзья	Ведущий расследование магистрат. Мучимый совестью местный житель. Житель соседнего поселения, ищущий ответы.
Осложнения	Поселение было вынуждено сотрудничать под страхом уничтожения. Большинство местных жителей не знают о договоре. Поселение прикрывает могущественный вельможа.
Вещи	Добыча, захваченная у жертв. Ценный трофей тёмной силы. Доказательства сделки.
Места	Место тайной встречи за пределами поселения. Тайная тюрьма для похищенных жертв. Скрытый храм тёмных сил.

ЗЛОУМЕРЕННОЕ КРЕДО

Эльфы ищут духовного совершенствования через “кредо”, своеобразные философские школы, дающие их жизни смысл и порядок. Большинство эльфийских кредо относительно безобидны, но убеждения некоторых не способствуют их взаимодействию с чужаками. Поселение, скорее всего, населено исключительно последователями такого кредо, поскольку они вряд ли смогли бы ужиться с кем-то ещё. Подобные кредо исповедуют идеи эльфийского превосходства, аморального гедонизма, жестоких амбиций к покорению, или отношения к чужакам, как к бездушному скоту.

Враги	Страдающий манией величия эльфийский философ. Фанатик с промытыми мозгами. Зловещее существо, призванное кредо.
Друзья	Активный сторонник другого кредо. Начинаящий реформатор. Угнетаемый местный слуга.
Осложнения	У кредо было благородное прошлое, но оно деградировало. Многие члены кредо хотели бы уйти, но они боятся. Ритуалы и рецепты кредо дают силы истинным верующим.
Вещи	Добыча, захваченная у чужаков. Реликвии славного прошлого. Изящное произведение искусства.
Места	Церемониальные помещения. Построенные рабами здания. Унаследованные от предков здания, обветшалые и покосившиеся.

ИЗГНАННЫЙ МАГИСТРАТ

Придворная политика может быть жестоким занятием, и некоторые магистраты или другие представители знати неизбежно оказываются в ней среди проигравших. Таких чиновников нередко изгоняют в отдалённое пограничные поселения, чтобы они следили за несуществующими проектами или председательствовали в судах, заседания которых никогда не собираются. Многие пылают недовольством от своей участи и сделают всё, чтобы вернуться к "цивилизации".

Враги	Враг, который хочет не просто изгнания, а смерти магистрата. Озлобленный местный житель, которого магистрат "подвинул".
Друзья	Магистрат, который видит в героях полезный инструмент. Честный магистрат, стремящийся добиться невозможного. Симпатизирующий местный житель.
Осложнения	Магистрат – безнадёжный неумёха. Магистрат хочет остаться в изгнании, несмотря на просьбы семьи. Поселение хочет, чтобы магистрат остался.
Вещи	Изысканная поэзия, музыка или картина, созданная в изгнании. Доказательство несправедливости изгнания. Не полученная магистратом плата.
Места	Скромная усадьба. Бедная крестьянская хижина. Место не начатого строительства.

КЛАССОВАЯ НАПРЯЖЁННОСТЬ

Социальные классы в этом поселении ненавидят друг друга. Крестьяне ненавидят помещиков, миряне ненавидят жрецов, солдаты ненавидят офицеров, либо есть другое ощутимое напряжение между могущественными и не столь могущественными людьми. Такой гнев обычно возникает в результате какого-то недавнего происшествия, катализирующего предшествующие годы неприязни.

Враги	Деспотичный член высшего класса. Кровожадный агитатор низшего класса. Чужак, получающий от ненависти выгоду.
Друзья	Кто-то, связанный с обоими классами. Местный старейшина-миротворец. Местный житель, ищущий помощи для своей стороны конфликта.
Осложнения	Высший класс на самом деле невиновен, а низшим классом управляет зависть и жадность. Высший класс предоставляет какие-то необходимые услуги для низшего. Напряжение готово вылиться в открытые столкновения.
Вещи	Реликвия ставшей мучеником жертвы одного из классов. Доказательство вины одной из сторон. Нечестно добытые сокровища высшего класса.
Места	Сожжённая усадьба. Разорённое поместье. Напряжённый местный фестиваль.

КРАЖА УРОЖАЯ

Кто-то или что-то украло значительную часть продовольственного запаса поселения. В большинстве случаев это означает перемещение большого количества припасов, так что у того, кому подобный трюк удался, должен быть доступ к повозкам или множеству носильщиков. Поселения, выращивающие скот, могут столкнуться с угонщиками скота. В некоторых случаях грабитель может прикрываться законом, опустошая закрома с помощью юридических манипуляций.

Враги	Алчный вельможа. Амбициозный предводитель бандитов. Отчаявшийся лидер соседней деревней, страдающей от голода
Друзья	Нуждающийся в помощи лидер поселения. Местный торговец, желающий продать излишки урожая. Ограбленный фермер.
Осложнения	Воры пошли на кражу, чтобы не умереть от голода. Запасы не подготовлены к хранению, и испортятся, если их не вернуть. Воры украли даже запасы для посева на следующий сезон.
Вещи	Карта места, где спрятано украденное. Доказательство того, что реквизиция была незаконной. Обнаруженный новый источник пропитания.
Места	Опустевшее поле. Грубый полевой госпиталь, наполненный ранеными во время налёта. Шумный зал суда.

КРОВЬ ГОБЛИНОИДОВ

После набегов гоблиноидов остаются не только обугленные головешки. Многих детей смешанной крови бросают умирать, однако в этом поселении значительная часть жителей имеет примесь крови гоблиноидов. В некоторых деревнях такие обитатели живут практически на правах рабов, в других их принимают как равных, а в-третьих, они составляют большинство. Чужаки не доверяют подобным поселениям и боятся их, распуская про них слухи об ужасных преступлениях. Однако в действительности в деревнях со значительной частью крови гоблиноидов никогда не возникает ни единого культа Бездны.

Враги	Фанатичный приверженец расовой чистоты. Рассерженный сосед, обвиняющий полукровку в своих бедах. Вождь гоблиноидов, ненавидящий "презренных полукровок" из поселения.
Друзья	Наивный местный житель с примесью крови гоблиноидов. Упрямый борец за мир между народами. Родитель полукровки.
Осложнения	Местный агитатор стремится устроить противостояние. Местное племя гоблиноидов хочет мирно взаимодействовать с поселением. Соседи обвиняют местных жителей в участии в набегах гоблиноидов.
Вещи	Трофей, захваченный у налётчиков. Генеалогические записи, которые доказывают, что полукровка – наследник благородного дома. Могущественный амулет гоблиноидов.
Места	Бедная ферма. Рынок с отдельными прилавками. Лагерь торговцев за пределами поселения.

КСЕНОФОБИЯ

Местные боятся и не доверяют чужакам. Возможно, виной этому религиозные принципы, этноцентрическая гордость своим наследием, или просто то, что они часто становились жертвами чужаков. Чужакам “советуют” не задерживаться, а услуги оказываются крайне неохотно. Со временем можно завоевать их доверие, но сделать это будет непросто.

Враги	Глава деревни. Городской громила. Подозрительная мудрая женщина.
Друзья	Любопытный молодой житель. Другой чужак. Местный житель, вернувшийся после долгих лет отсутствия.
Осложнения	Неприязнь к чужакам нужна местному правителю для поддержки собственного влияния. Неприязнь к чужакам разделяют не все жители. Группа чужаков на самом деле втайне готовит какие-то действия против поселения.
Вещи	Древний том, опровергающий исключительность местных жителей. Ценная реликвия, когда-то украденная у жителей чужаками. Подтверждение того, что неприязнь поддерживается искусственно.
Места	Полная подозрительных взглядов таверна. Улица, на которой несколько местных молодчиков пристают к чужаку. Религиозная проповедь против чужаков.

КУЛЬТ БЕЗДНЫ

Бездна заражает умы слабых или достаточно отчаявшихся, чтобы принять её за спасение. Она обещает всё, что жертва только может пожелать, и вознаграждает могуществом и безумием. Некоторые поселения оказываются заражены подобными мечтателями, и быстро попадают под тёмное влияние.

Враги	Жрец Бездны. Безумный местный житель, уверенный, что персонажи игроков должны быть принесены в жертву. Коррумпированный местный правитель, наживающийся на культе.
Друзья	Старейшина, отчаянно нуждающийся в помощи. Охотник за Бездной из города. Чужак, разыскивающий пропавшего друга.
Осложнения	Культ маскируется под безобидную веру. Культ нужен поселению, чтобы выжить. У культа есть союзники среди местной знати.
Вещи	Подношения Бездне. Богатство, отнятое у жертв. Призванные из Бездны сокровища.
Места	Окутанное туманом место жертвоприношений. Осквернённый храм. Заполненные спящими дома.

МАСТЕР СВОЕГО РЕМЕСЛА

Кто-то из жителей этого поселения обладает необычайными способностями в каком-то ремесле или дисциплине. Выдающийся алхимик, безупречный оружейник, известный во всей округе мудрец – кем бы ни был этот мастер, он может делать что-то крайне полезное для авантюриста. Ремесленник может жить в пограничье, чтобы быть поближе к какому-то сырью, или, возможно, он просто не переносит постоянную назойливость других людей. Зачастую его услуги невозможно купить, их требуется заслужить.

Враги	Мастер-соперник, желающий использовать персонажей игроков. Рассерженный проситель, которому мастер отказал. Алчный сборщик податей.
Друзья	Ученик мастера. Благодарный бывший клиент. Поставщик, которому нужны потребители редких материалов.
Осложнения	С мастером практически невозможно работать из-за его скверного характера. Способности мастера уже не те из-за возраста или разгульного образа жизни. Местный правитель запретил мастеру работать с чужаками.
Вещи	Плоды творчества мастера. Плата за товар. Ценное сырьё.
Места	Потрёпанная временем мастерская. Шумный зал аукциона. Таверна, наполненная потенциальными клиентами.

МОГУЩЕСТВЕННЫЙ МЕСТНЫЙ ЖИТЕЛЬ

Один из местных жителей обладает необычайной силой. Это может быть отошедший от дел мастер фехтования, удалившийся от мира адепт волшебства, ведущий затворническую жизнь святой человек или бывший гениальный вор. Другие жители могут знать или не знать о его способностях, но старые враги определённо заинтересованы в текущих делах своего бывшего противника.

Враги	Старый враг, стремящийся сравнять счёт. Молодой честолюбец, стремящийся прославиться. Местный лидер, раздражённый тем, что могущественный житель не хочет сделать для деревни большего.
Друзья	Слуга могущественного человека. Местная жена или дети могущественного человека. Проситель, прибывший к герою за помощью.
Осложнения	Мощь героя ослабла после ухода на покой. Герой ожесточён и отказывает всем в помощи. Герой слишком сомневается в себе, чтобы действовать в нужный момент.
Вещи	Собранные героем трофеи. Собранные для попытки его найма деньги. Ценности, принесённые старыми врагами.
Места	Простой деревенский дом, украшенный старыми памятными вещами. Городское собрание, молящее о помощи. Могила жены героя.

МЯТЕЖНИКИ

Часть членов сообщества – мятежники, противостоящие правящей ими власти. Кем бы ни был правитель, мятежники отвергают его, и с разной степенью прямоты прикладывают усилия для его свержения. Остальная часть сообщества может не разделять взглядов мятежников, но, скорее всего, хоть немного симпатизирует им, иначе бунтовщиков давно бы раскрыли агенты правителя.

Враги	Безжалостный агент правителя. Беспощадный лидер мятежников, готовый пожертвовать невинными ради своего дела. Жадный предатель.
Друзья	Жалкий крестьянин, попавший между двух сторон. Справедливый чиновник, стремящийся докопаться до истины. Местный лидер, стремящийся избавиться как от правителя, так и от мятежников.
Осложнения	Несмотря на обвинения мятежников, правитель на самом деле справедлив и благороден. Мятежники сотрудничают с местными бандитами. Мятежники на самом деле – тайный культ, поклоняющийся Бездне или повелителям Ада.
Вещи	Отбитые у сборщика податей деньги. Украденный у правительственного чиновника трофей. Доказательства беззакония правителя.
Места	Тайный лагерь в дикой местности. Камера допросов в поселении. Таверна, наполненная переговаривающихся тихим шёпотом людьми.

НАБЕГИ

Находящиеся неподалёку руины являются базой для налётчиков, постоянно досаждающих сообществу. Бандиты не так сильны, чтобы захватить поселение, но могут серьёзно отравить жизнь его жителям. Раздел о руинах подскажет, какие налётчики являются мучителями поселения, и какова природа их базы.

Враги	Предводитель налётчиков. Бандит, пользующийся неразберихой, которую вызвали налётчики. Местный лидер, ратующий за умиротворение врагов.
Друзья	Командир местного ополчения. Бежавший раб налётчиков. Исправившийся бандит, осевший в поселении.
Осложнения	Налётчики на самом деле были изгнаны из этого сообщества. Местный лидер втайне платит налётчикам. Когда-то местные несправедливо обошлись с налётчиками.
Вещи	Добыча налётчиков. Закопанное сокровище, спрятанное от налётчиков. Взятки, чтобы убедить налётчиков уйти.
Места	Руины, служащие налётчикам убежищем. Сожжённая ферма. Лазарет с жертвами набега.

НЕОПРЕДЕЛЁННОЕ ПРАВО

Права жителей поселения на свою землю не так не столь неоспоримы, как им бы хотелось. В диких местах права на землю может заявлять могущественный правитель или местный вождь, а ближе к цивилизации угрозу может представлять сложная паутина юридических процессов. Нетерпеливые претенденты могут посылать громил, чтобы “подтолкнуть” жителей к переселению.

Враги	Нетерпеливый купец. Амбициозный вельможа. Вождь племени.
Друзья	Молодой фермер, старающийся обустроить собственную ферму. Справедливый магистрат. Начинающий торговец, пытающийся начать своё дело.
Осложнения	У чужака действительно есть законные права на землю. Чужак хочет не землю, а то, что под ней. Получить землю от чужака требует угрозами более зловещая сила.
Вещи	Свидетельство о праве на землю. Плата за землю. Карта, подтверждающая правоту жителей.
Места	Опрокинутый пограничный камень. Укреплённая ферма. Напряжённый зал суда.

НЕУМЕЛОЕ РУКОВОДСТВО

Лидер этого поселения безнадёжен в своей некомпетентности. Подобные лидеры, как правило – новички, которым редко удаётся надолго удержаться на своём посту среди опасностей пограничья. Однако за время своей деятельности они могут причинить большой вред поселению, пока жители не организуют замену лидера, или не станут жертвами его некомпетентности.

Враги	Некомпетентный лидер. Тайная сила, стоящая за тронем. Слепо преданный слуга.
Друзья	Умудрённый старейшина, понимающий проблему. Родственник, желающий спасти лидера от самого себя. Странствующий магистрат.
Осложнения	Текущий лидер – единственный приемлемый вариант из-за местных традиций. Сам лидер очень силен. Лидер отлично бы справлялся, если бы его не вводили в заблуждение.
Вещи	Реликвия, дающая владельцу право на правление. Доказательство того, что лидером должен был быть кто-то другой. Доказательство того, что советники лидера нечисты на руку.
Места	Шумный и беспорядочный приёмный зал. Разрушающаяся без ремонта стена. Необработанное поле.

НЕУРОЖАЙ

Сообщество недавно пострадало от неурожая. Если сообщество не выращивает еду самостоятельно, значит неурожай поразил деревни, которые обычно его снабжают, и они не могут больше продавать остатки. Последствия неурожая могут варьироваться от сезона неприятных ограничений до разрушительного голода.

Враги	Отчаявшийся местный житель, считающий, что у персонажей игроков есть богатство. Местный житель, уверенный в том, что в проблемах виноваты персонажи игроков. Местный житель, уверенный в том, что человеческое жертвоприношение умилюстит богов.
Друзья	Местный жрец, пытающийся помочь жителям. Путешествующий магистрат, предлагающий помощь. Торговец, который пытается привезти еду для продажи.
Осложнения	Неурожай вызван проклятием. Неурожай вызван заразной болезнью растений, и остатки еды нужно сжечь, пока болезнь не распространилась. Урожай был уничтожен врагами в полях.
Вещи	Спрятанные запасы зерна. Сундук со средствами деревни для чрезвычайной ситуации.
Места	Пустой склад, в котором люди выбрали рисовые зёрна между досок. Опустевший рынок. Таверна, в которой предлагают только воду.

ОПАСНАЯ НАИВНОСТЬ

Местные жители уверены в безопасности и защищённости своего поселения, несмотря на явные свидетельства обратного. Это может быть группа неопытных колонистов из более цивилизованных районов, незнакомых с опасностью своего нового дома. Это могут быть новообращённые верующие, которых харизматичный лидер убедил в безопасности под защитой его бога. Жители могут быть слишком самоуверенны из-за нового вооружения и хвастливого лидера ополчения. Независимо от причин, этим людям сильно не хватает уважения к окружающим их опасностям.

Враги	Харизматичный лидер, который не терпит разговоров об опасности. Коварный продавец земли. Удивлённый предводитель бандитов.
Друзья	Мудрый старейшина. Проницательный молодой местный житель. Седеющий ветеран, который знает об опасностях.
Осложнения	Лидер на самом деле обладает сверхъестественными способностями. Зло ждёт удобного момента, чтобы поглотить деревню. Жители деревни наказывают тех, кто "сеет панику".
Вещи	Тайник с оружием. Доказательство безрассудства лидера. Свидетельства планов окружающих врагов.
Места	Неохраняемая стена. Далёкая незащищённая ферма. Сложная церемония восхваления мудрости лидера.

ПАЦИФИСТСКОЕ НАСЕЛЕНИЕ

По какой-то причине большая доля местного населения отказывается сражаться. Они осознают окружающие опасности, но настаивают, что мирное, пацифистское существование будет для них лучшим выбором, чем сопротивление насилием. Такое поведение часто вдохновляется харизматичными религиозными лидерами или сложными культурными требованиями. Какой бы ни была мотивация, такие жители – тяжёлая ноша для сообщества, окружённого опасностями диких мест.

Враги	Энергичный предводитель бандитов. Рьяный религиозный лидер. Местный лидер, недовольный пацифистами.
Друзья	Ревностный пацифист. Раздражённый правитель деревни. Разведчик, предупреждающий о близкой опасности.
Осложнения	Остальные местные жители практически превратили пацифистов в рабов. Пацифисты были бы великолепными воинами, если бы решили сражаться. Пацифисты могут сражаться только в строго определённых условиях.
Вещи	Поделки, созданные пацифистами. Материальное богатство, которого они сторонятся. Слишком большие налоги, собираемые с пацифистов.
Места	Умиротворённая ферма пацифистов. Таверна, наполненная местными жителями, которые недовольны "трусами". Часовня с религиозным лидером внутри.

ПОГРЕБЁННОЕ ЗЛО

Под зданиями в этом поселении скрывается что-то злое и ужасное, затерянное в каких-то запечатанных руинах или просто затаившееся в ожидании. Возможно, это какой-то недобрый призрак, пойманный в ловушку давно умершими людьми, или просто осколок некоей пагубной формы жизни или ядовитого материала. Независимо от его природы, местные жители близки к его освобождению.

Враги	Жадный охотник за сокровищами. Сбитый с толку искатель. Порабощённый влиянием зла человек.
Друзья	Осторожный старейшина, помнящий древние истории. Путешествующий историк. Бродячий охотник на призраков.
Осложнения	Зло может влиять на людей на расстоянии. Зло выглядит как крайне ценный предмет. Действие зла заразно.
Вещи	Ключ, отпирающий зло. Драгоценный предмет, к которому было приковано зло. Древняя книга, предупреждающая о природе зла.
Места	Забутые погребённые руины. Погружённый в беспорядок дом, владелец которого порабощён злом. Подвал здания, искажающийся и искривляющийся под действием зла.

ПРОБЛЕМЫ С ВОДОЙ

Здесь имеются какие-то проблемы с водой, возможно из-за того, что местный источник больше не пригоден, а возможно потому, что какая-то внешняя сила мешает нормальному водоснабжению. Может быть, крестьяне сражаются друг с другом за права на орошение из местных ручьёв и речек, может быть, старые колодцы пересохли, или какой-нибудь злодей отравил местные источники воды.

Враги	Тайный отравитель. Амбициозный водяной барон. Отчаявшийся фермер.
Друзья	Искатель воды. Местный переговорщик. Ведущий расследование магистрат.
Осложнения	Местным нужно переезжать, поскольку земля иссыхает. Какое-то жизненно важное местное производство отравляет воду. На воду пало проклятие из-за какого-то местного преступления.
Вещи	Указания на скрытый родник. Пункт управления древней дамбой dwarфов. Закладная на права на воду.
Места	Иссушенное поле. Местная оросительная дамба. Дно пересохшего колодца.

РАЗЫСКИВАЕМЫЙ ПРЕСТУПНИК

Какой-то гнусный преступник обустроил себе жилище внутри или рядом с поселением, и местные жители по какой-то причине считают необходимым его защищать. Возможно, беднота считает его местным Робин Гудом, или жители боятся мести его людей, или они сильно ненавидят магистрата, посланного арестовать преступника.

Враги	Сам преступник. Глава поселения. Коррумпированный вельможа, находящийся в союзе с преступником.
Друзья	Ведущий расследование магистрат. Тайный деревенский информатор. Озлобленный бывший подручный преступника.
Осложнения	Преступник на самом деле невиновен. Беглец объявлен вне закона за своё нападение на коррумпированного вельможу. Преступник – изгнанный вельможа.
Вещи	Добыча преступника. Награда за его голову. Карта спрятанных сокровищ преступника.
Места	Лесная поляна. Тайная комната. Точка сбора преследующих стражников.

РЕЛИГИОЗНАЯ НАПРЯЖЁННОСТЬ

Хотя большинство обитателей Пограничья относится к религии весьма равнодушно, превратности жизни в дикой местности привели кого-то к отчаянному фанатизму – и, конечно же, некоторые религии с трудом уживаются с соседями. Это поселение поразило такое разделение, возможно, между двумя соперничающими религиями, а может быть, между верующими и безбожниками-полулюдьми. Зачастую в ход идут оскорбления, и ситуация может вылиться в открытое насилие.

Враги	Озлобленный ревнитель веры. Фанатик, убеждённый в том, что персонажи игроков разгневали его бога. Хладнокровный жрец, который хочет использовать героев в своих целях.
Друзья	Умеренно настроенный местный житель. Раздражённый старейшина деревни. Жрец, пытающийся сдерживать нетерпимость паствы.
Осложнения	Обе религии заявляют права на один и тот же храм поселения. Одна религия запрещает то, что другая требует. Главные идеологи противостояния – неверующие, которые затеяли всё это ради прибыли.
Вещи	Религиозная реликвия, ценная для одной или обеих фракций. Драгоценный идол божества. Список "отступников", которых нужно покарать.
Места	Полное недовольством религиозное собрание. Последствия погрома. Школа, в которой учат божественной истине.

РЕЛИГИОЗНЫЙ РАСКОЛ

Часть последователей местного божества пришла к странной и еретической версии веры. Подобные новшества могут включать в себя жертвоприношения, строгий аскетизм или насилие над неверующими. Последователи более традиционной веры теперь враждуют с новыми фанатиками.

Враги	Владеющий сверхъестественными способностями жрец-еретик. Коррумпированный жрец-традиционалист. Хладнокровный оппортунист, ищущий выгоды.
Друзья	Умеренный член одной из фракций. Уважаемый местный теолог. Местный житель, желающий помочь новообращённому родственнику.
Осложнения	Традиционная вера развращена и ослаблена. Новая вера высокоморальна, но крайне сурова. Новая вера захватила значительную часть имущества старой.
Вещи	Украшенные драгоценностями священные реликвии. Записи видений пророка. Волшебный артефакт, питаемый местной верой.
Места	Болезненно разделённый храм. Изолированная часовня за границей поселения. Уличное собрание верующих.

СЕКРЕТНЫЙ РЕЦЕПТ

Местные жители создают или варят что-то, что нельзя найти больше нигде, какой-то местный продукт, ценный или полезный для авантюриста, будь то изысканные напитки, превосходное оружие и доспехи или магические ингредиенты.

Враги	Чужак, желающий украсть рецепт. Купец-конкурент, стремящийся выжать местных жителей из бизнеса. Сборщик податей, стремящийся собрать ещё больше налогов.
Друзья	Мастер, нуждающийся в ингредиентах. Любопытный учёный, разыскивающий секрет. Молодой ремесленник, с трудом пытающийся обустроить лавку.
Осложнения	Товар опасен или ядовит для пользователей. Для товара требуется какой-то сомнительный с моральной точки зрения ингредиент. Товар на самом деле поступает от какой-то злонамеренной группы, использующей поселение как прикрытие.
Вещи	Сам ценный товар. Плата за товар. Ценный ингредиент.
Места	Притихшая мастерская. Напряжённый зал аукциона. Скрытая поляна, на которой растёт важный ингредиент.

ТОКСИЧНОЕ ОКРУЖЕНИЕ

Поселение расположено на почве, отравленной каким-то токсином, из-за которого местные жители часто болеют и рано умирают. Это может быть воздействие смрадных газов, поднимающихся из вулканических разломов или туманных болот, или отходов от шахт, проникающих в питьевую воду, или даже особенно плохой фэш-шуй, наполняющий поселение отравленными эманациями.

Враги	Ненасытный владелец шахты. Безжалостный вельможа, требующий от местных жителей обрабатывать землю. Беспечный колдун.
Друзья	Болезненный местный житель, нуждающийся в помощи. Энергичный инженер, знающий способ очистить землю. Убийца, разыскивающий концентрированный яд.
Осложнения	Яд неразрывно связан с жизнью поселения. Яд можно переработать во что-то ценное. Яд даёт жертвам необычные способности.
Вещи	Противоядие. Контейнер с очищенным ядом. Могущественный геомантический детектор.
Места	Место извержения токсина. Дом, наполненные болезненными жителями. Рабочий участок посреди отравленных полей.

ТОРГОВЦЫ-ЖУЛИКИ

Один из важных местных торговцев – беспринципный мошенник, обманывающий тех, с кем имеет дело, и защищённый от последствий своим могуществом и слугами. Что-то из его товаров жизненно важно для обитателей, и других источников этого продукта у них нет.

Враги	Главный забияка охраны торговца. Коррумпированный магистрат. Местный предатель.
Друзья	Обманутые местные жители. Купец, желающий разрушить монополию. Бывший работник торговца.
Осложнения	Торговец прибегает к мошенничеству, потому что не может получить от товара прибыль иным способом. Местные жители в прошлом дурно обошлись с торговцем. Торговец продаёт необходимую авантюристам экипировку.
Вещи	Доказательство надувательства торговца. Информация о новом источнике товара. Тайный склад торговца.
Места	Шумный и беспокойный двор магистрата. Мрачный торговый пост. Наполненная громилами торговца таверна.

УВЯДШАЯ СЛАВА

Здесь когда-то было известное могущественное поселение, от которого, возможно, до сих пор остались какие-то давно не ремонтировавшиеся величественные здания. Что-то лишило это место былой славы, будь то нашествие гоблиноидов, изменение течения реки или какая-то эпидемия.

Враги	Заносчивый местный правитель, требующий незаслуженного почитания. Жадный охотник за сокровищами. Вельможа, желающий получить власть над этим местом.
Друзья	Любопытный антиквар. Гордый местный житель. Амбициозный мечтатель, стремящийся восстановить поселение.
Осложнения	За контроль над поселением борются несколько внешних игроков. Местные разделены на тех, кто живёт прошлым, и тех, кто верит в светлое будущее. После обнаружения затерянного сокровища в поселение хлынул поток чужаков.
Вещи	Древнее сокровище. Давно затерянная реликвия с какого-то славного события. Грамота, дающая власть над местом благородному клану.
Места	Разрушающееся, но по-прежнему прекрасное здание. Хижины в тени остатков каменного строения. Здание, построенное из странных древних материалов.

ФЭНШУИ

Что-то в этом месте обладает серьёзным геомантическим потенциалом. В самом поселении и вокруг него чаще происходят странные вещи, а некоторые места могут притягивать исключительно сильную удачу или неудачу на своих обитателей. Подобные места зачастую привлекают внимание магов и искателей оккультного могущества, а также зверей, способных впитывать мистические энергии.

Враги	Магический зверь. Амбициозный маг, желающий править поселением. Недоверчивый местный житель, уверенный в том, что персонажи игроков затевают недоброе.
Друзья	Любопытный маг из далёких земель. Доброжелательное существо, привлечённое мистической силой.
Осложнения	Энергия места едва уловима, но неизбежно вредоносна и злонамерена. По мере того, как силой пользуются другие, удача отворачивается от местных жителей. Геомантический потенциал появился недавно, после землетрясения или смены русла реки.
Вещи	Тонкий инструмент для геомантических измерений. Богатство, открытое потревоженной землёй. Заметки давно покойного учёного.
Места	Необычайно успешная таверна, в которой всё всегда идёт хорошо. Поля с иссохшими и ослабевшими от тёмной геомантической энергии посевами. Место тайного ритуала для черпания местной энергии.

ЭТНИЧЕСКИЕ ТРЕНИЯ

Большинство многочисленных народов в пограничье за века со времён вторжения Бездны научились мирно сосуществовать друг с другом. Внутренняя грызня означает слабость перед лицом множества хищников пограничья, а неспособные сплотиться сообщества редко существуют долго. Тем не менее, боязнь культурной ассимиляции и потери собственной драгоценной истории заставляет некоторые группы презирать остальных; у кого-то растёт недовольство тем, что их очевидное превосходство не получает широкого признания. Поселения, в которых присутствуют чётко выраженные этнические группы, могут оказаться подвержены подобной грызне и взаимной неприязни.

Враги	Культурный шовинист, презирующий чужаков. Враг поселения, получающий выгоду от трений.
Друзья	Местный житель смешанной национальности. Деревенский старейшина, старающийся установить мир. Фанатик, считающий, что персонажи игроков на его стороне.
Осложнения	Вину за напряжённость в основном можно возложить на одну из сторон. Одна из групп – последний анклав этого народа в пограничье. Традиции или обычаи одной или обеих групп отвратительны.
Вещи	Древние исторические записи потерянного в Бездне народа. Драгоценная реликвия старого мира.
Места	Здание, изысканно украшенное этническими декорациями. Местный храм, осквернённый оппонентами. Межэтническая свадьба, пропитанная едва сдерживаемым напряжением.

ПРИМЕР ПОГРАНИЧНОЙ ТОЧКИ

У ведущего есть свободные полчаса, и он решает, что будет нелишне добавить запасное поселение на случай, если персонажи внезапно отправятся в Пограничье. Он не может угадать, в какой местности будет располагаться поселение, так что это должно быть место, которое можно воткнуть практически куда угодно.

Первый шаг – определить тип поселения. Поскольку у ведущего нет предпочтений, он бросает кю и получает “загородное поместье”. Очевидно, что это удалённая, хорошо укреплённая усадьба, которой владеет богатый купец или влиятельный вельможа.

Определившись с типом, ведущий решает сделать два броска по таблице тегов, чтобы определить, какие качества делают поместье интересным для авантюристов. В результате выпадает “увядшая слава” и “демонопоклонники”. Что же, похоже, скромное загородное поместье будет не самым безопасным пристанищем для персонажей игроков.

Ведущий обращается к списку тегов и изучает связанные с ними элементы. После некоторых раздумий он решает, что на первый взгляд усадьба не будет выглядеть опасным местом. Происходящее внутри достаточно ненавязчиво, чтобы путников не атаковали, едва завидев, как потенциальных жертв для ритуалов.

Поскольку загородное поместье немного похоже на благородный двор, ведущий совершает броски по таблицам двора, чтобы определить роли трёх самых важных людей в поместье. Согласно костям, три самых важных персоны здесь – это вельможа, его супруг или супруга, и ребёнок вельможи. Бросок по таблицам создания персонажей ведущего в конце книги показывает, что вельможа – женщина, а ребёнок – её дочь. Таблицы случайных имён подсказывают, что их имена – благородная дайфу Фудживара Юми, её муж, Фудживара Горо, и их дочь Фудживара Касуми.

Далее ведущий возвращает свой взгляд к тегам и решает создать зацепки для приключений. Семья Фудживара когда-то была уважаемым кланом воинов, преданно служащим правителю империи. Однако сто лет назад один из предков совершил великое предательство ради повелителей Ада. Он был казнён, а семья вынуждена покинуть столицу и ютиться в далёком загородном поместье. Их потомкам была закрыта обратная дорога, пока они не совершили бы подобающего искупительного деяния, однако враги семьи разрушали все попытки добиться прощения правителя.

Со временем их надежды увяли. Семейные земли были постепенно проданы, чтобы оплатить взятки, необходимые для поддержания своего статуса знати. Бабушка Фудживара Юми потратила последние сбережения, а её мать заключила сделку, которую заключать не следовало.

Фудживара Юми замужем за огромным мужчиной, одним из крестьян, обслуживающих поместье. Она была проклята с самого детства, а её муж выбран из-за своего покладистого и послушного характера и добровольно участвовал в кровавых ритуалах повелителей Ада. Фудживара Касуми выросла в поместье, изолированная от внешнего мира, и пока ничего не знает о поклонении. Если бы мать попросила её участвовать в ритуале, она бы практически наверняка согласилась. Касуми – добрая девочка, отлично обращающаяся с охотничьим луком, но она слишком сильно доверяет своей матери.

Её мать ищет альтернативные пути, хотя боится признаться в этом даже сама себе. Если она сможет наскрести пять тысяч золотых монет – оговорённая сумма для того, чтобы подтвердить статус знати для Касуми – дочери не придётся присоединяться к семейной вере и вечному проклятию матери. В будущем, конечно, демоны отомстят ей за такое предательство, но она любит свою дочь и хочет уберечь ту от участи, которую выбрала сама.

С учётом этой истории, ведущий решает, что дайфу Юми произведёт на персонажей игроков впечатление жадной, целеустремлённой женщины, с неутолимой жадью золота. Она даст группе наводки на потенциальные полезные руины и даже, возможно, использует свои inferнальные связи, чтобы организовать для героев благоприятные возможности. Все, что она потребует за свою помощь – долю в добыче. Она может даже оказаться своеобразным союзником для персонажей игроков, пока те будут полезны для её главной цели – сделать дочь знатью.

Конечно, если персонажи игроков осознают, что она представляет собой на самом деле, события могут принять кровавый оборот. Ведущий берёт характеристики алого храмовника для Фудживара Горо и жреца Ада для Фудживара Юми из соответствующего раздела руин. Их дочь, Касуми, обладает характеристиками вора первого уровня. В поместье также находится дюжина обычных воинов, некоторые из которых знают об истинном положении вещей, и два десятка крестьян, которые не знают ничего, кроме того, что совать нос в дела семьи вредно для здоровья. На случай, если персонажи игроков уничтожат последователей культа, ведущий решает, что из дома можно вынести добычи на 1000 золотых в монетах и ценностях: если бы Фудживара Юми была богатой вельможей, она не оказалась бы в нынешней ситуации.

ГОРОДСКИЕ ТОЧКИ

В некоторых аспектах создать город несложно. В конце концов, город – это город, и ведущий редко встречается в нём с большим разнообразием. Однако в то же время ему может быть непросто создать возможности для приключения персонажам игроков, когда те погружены в цивилизованное окружение большого города. Прямолинейные, полагающиеся на насилие решения в городе далеко не всегда являются практичными, а социальные манёвры, которые зачастую необходимы, могут вызывать сложности у игроков, не совсем уверенно знакомых с игровым миром и его общественными традициями.

При проведении приключений в городах не делайте из этого незнания большого препятствия, чем нужно. Если игрок немного заблуждается в том, как функционирует город, не противоречьте ему, если это не является важным моментом для приключения. Подыграйте ему и добавьте примечание в свои заметки о городе. Каждый раз, когда вы поправляете игрока в вопросе игрового мира, вы одновременно подчёркиваете и невежество игрока, и странность мира. В больших количествах подобные поправки могут испортить чувство погружения, и привести к тому, что сеттинг будет восприниматься как головоломка, которую необходимо решить, а не как окружение, помогающее насладиться игрой.

СОЗДАНИЕ МАТЕРИАЛЬНОЙ ЧАСТИ ГОРОДА

По меркам современного мира города в Пограничье невелики – население величайших из них не превышает 12 тысяч человек. Если в своей кампании вы хотите видеть настоящие мегаполисы, то можете увеличить численность жителей пограничья в 10 раз: если ваша группа не состоит из хардкорных фанатов реализма, подсчитывающих доступные для земледелия площади и производительность труда, разницы они не заметят.

Все значительные города пограничья без исключения защищены стенами. Местное окружение слишком сурово и безжалостно, чтобы чувствовать себя в безопасности без толстого слоя камня между собственным домом и внешним миром. Даже загородные поместья и деревни обычно имеют для защиты хотя бы частокол.

Зачастую города делятся на районы, иногда разделённые внутренними стенами. Изначально они были предназначены для улучшения защищённости, чтобы усложнить захват города нападающими, прорвавшимися через ворота или городские стены. Теперь эта мера обычно приводит к тому, что каждый район приобретает свои культурные и общественные особенности, когда представители схожих профессий, социального положения или народностей собираются вместе.

Внешний вид городов зависит от традиций основавшего его государства. Поселения народов, предпочитающих в повседневной жизни яркие цвета, также будут яркими и разноцветными, в полисах более сдержанных культур может доминировать серый гранит, а в городах магократий, например, на стенах зданий можно встретить множество магических символов.

Города, как правило, строятся либо на реках, либо рядом с какими-то другими богатыми источниками воды для питья и промышленности – подземными водоносными слоями или спускающимися с гор ручьями. При этом города, в большинстве случаев, преследует дурной запах. Даже если поселение оснащено действующей канализацией, большое скопление людей и всевозможного производства всё равно наполняет воздух миазмами.

СОЗДАНИЕ СОЦИАЛЬНОЙ ЧАСТИ ГОРОДА

В городах существуют границы законности. Весьма вероятно, что персонажи игроков рано или поздно пересекут эти границы или будут иметь дело с тем, кто пересёк. Вам необходимо составить представление о том, как действует городская стража и с каким процессом правосудия придётся столкнуться нарушителю. Авантюристы, совершившие относительно небольшие преступления, могут рассчитывать на “общественные работы”, которые подразумевают выполнение каких-либо опасных заданий, вместо штрафов или телесных наказаний. Серьёзные преступления могут потребовать больших штрафов и выполнения каких-то важных и потенциально самоубийственных заданий на благо города. Для того, чтобы добиться от авантюристов сотрудничества, может использоваться могущественное волшебство или банальная угроза виселицы. Персонажи всегда могут попытаться увильнуть от выполнения заданий, но в следующий раз им лучше не попадаться в этом же поселении.

В городах присутствуют конфликты между профессиями, классами, народами и религиями. Беженцы от наступающей Бездны варились в одном котле несколько столетий, и за это время многие острые углы успели сгладиться в силу необходимости. Тем не менее, гнев или обида могут спровоцировать столкновение, последствия которого бывают весьма неприглядными. Растущие проблемы с продовольствием и постоянные угрозы со стороны гоблиноидов, повелителей Ада и Бездны привели к росту напряжённости в обществе, и разногласия, на которые никто не обратил бы особого внимания пару десятков лет назад, теперь могут вырасти в вооружённые вилами и факелами толпы.

Начинающие авантюристы, как правило, являются членами низших слоёв городского общества. Они не столь презираемы, как настоящие преступники, но знать и богатые жители вряд ли захотят появляться в их обществе, даже если кому-то из власть имущих понадобятся услуги подобных персонажей. После того, как герои совершат несколько достаточно выдающихся подвигов на благо

народов пограничья, элиты могут начать относиться к ним, как равным, или даже предложить какой-нибудь титул. Сообщества в пограничье слишком хорошо знают об окружающих их опасностях, чтобы пренебрегать проявившими себя героями, и мечты о заслуженной славе часто заставляют сирот из придорожных канав и деревенскую молодёжь пускаться по смертельно опасной дороге к славе.

СОЗДАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЙ ЧАСТИ ГОРОДА

Подробности структуры города и линий власти полезны для планов, которые персонажи игроков зачастую разрабатывают спонтанно, но нахождение интересных приключений в городе требует более активных событий, которыми герои могли бы увлечься. Точно так же, как пограничные точки, города могут обладать тегами, которые можно использовать тем же способом. Некоторые теги относятся к постоянным элементам города, например, школа магии или руины под землёй, а другие, такие как этнические волнения или восстание рабов, касаются ситуаций, которые должны быть разрешены немедленно. Временные теги, как правило, меняются в зависимости от развития событий и вмешательства персонажей игроков.

Ведущему необязательно пытаться расписывать зацепки приключений сразу для всего города. Вполне приемлемо определить подробности только для одного района, объяснив, что для доступа в остальные для чужаков требуются специальные пропуска, для получения которых нужно время. Если у игроков появится жгучее желание посетить один из таких районов, вы можете просто сгенерировать его к следующей сессии. Как всегда, экономьте свои силы, и не тратьте их на то, что не понадобится вам в ближайшем будущем.

Теги города также могут быть ограничены определёнными районами, отражая их особенности или происходящие там события. Кроме того, ведущий может использовать и значительную часть тегов пограничных точек, просто заменив контекст с пограничного поселения на город.

Как и в случае с остальными тегами, необходимо убедиться, что они доступны для персонажей игроков. Ведущему следует добавить как минимум один слух или происшествие, которое позволит зацепиться за тег, и быть готовым приобщить героев к другим событиям, если логика подсказывает, что те должны в них участвовать. Проработанный тег, на который персонажи игроков не могут повлиять и в котором они не могут поучаствовать, не слишком полезен для ведущего песочницы.

ГОРОДСКИЕ ТЕГИ

к20	Тег	к20	Тег
1	Важный храм	11	Опасные трущобы
2	Война тонгов	12	Пираты
3	Восстание рабов	13	Принудительное выселение
4	Враждебная сила	14	Руины под землёй
5	Коррупцированные чиновники	15	Рьяный строитель
6	Култ Ада	16	Соперничающие семьи
7	Култ Бездны	17	Суровые меры
8	Магический изъян	18	Школа магии
9	Некомпетентный правитель	19	Эпидемия
10	Нестабильные поставки продовольствия	20	Этнические беспорядки



ВАЖНЫЙ ХРАМ

В городе или районе расположен могущественный храм, и местные обязаны уважать пожелания его высшего духовенства. Большинство подобных храмов располагает сильной жреческой магией, так что знатные и богатые жители не горят желанием ссориться с ними и терять доступ к спасающим жизнь чудесам. Некоторые храмы практически превратились в группы вымогателей, безжалостно притесняя простой народ, в то время как власть имущие отводят глаза. Другие начинают создавать проблемы знати, продвигая требования или запреты своей веры.

Враги	Деспотичный верховный жрец. Рьяный сектант. Вельможа, стремящийся к тому, чтобы больше никто не пользовался магией храма.
Друзья	Великодушный жрец. Озабоченный прихожанин. Местный житель, задолжавший храму.
Осложнения	Храм обладает только мирским влиянием, и не имеет настоящей жреческой силы. Храм недавно перенёс раскол в своих рядах. Храм готовится к восстанию против городских властей.
Вещи	Святая реликвия. Храмовые подношения. Потерянный том могущественных молитв.
Места	Дворик в храме. Зал, полный больными просителями. Приватная часовня для богатых прихожан.

ВОЙНА ТОНГОВ

Некоторые тонги пограничья – честные братства, поклявшиеся заботиться о вдовах и сиротах друг друга, и следить, чтобы умершие получали достойное погребение. Однако иногда вместо защиты своих членов от злоупотреблений других они начинают совершать собственные злоупотребления. В подобных развращённых тогах процветают вымогательство, скупка краденного, проституция, шантаж и контрабанда, хотя зачастую они продолжают поддерживать видимость скромной добродетельности, одновременно сражаясь на улицах за контроль над местным преступным миром.

Враги	Дед тонга. Амбициозный старший брат тонга. Отец тонга, ошибочно принявший персонажей игроков за наёмников конкурирующей группы.
Друзья	Честный торговец, нуждающийся в помощи. Беглянка из борделя, принадлежащего тонгу. Член тонга, разъярённый его разложением.
Осложнения	Местная знать растоптала бы простолюдинов, если бы не тонг. Тонг использует наёмных убийц для борьбы с конкурентами. Тонг купил преданность большинства местных правоохранителей.
Вещи	Плата за защиту тонгу. Реликвии тонга. Тайник с контрабандой.
Места	Зал встреч тонга, пропитанный благовониями. Магазин испуганного торговца. Уличная драка, свидетели которой отказываются говорить.

ВОССТАНИЕ РАБОВ

В некоторых государствах пограничья рабство открыто практикуется, в других к рабскому общественному труду привлекают преступников. В любом месте, где существует принудительный труд, рабов необходимо охранять, и иногда этой охраны не хватает. Восстания рабов – дикие и кровавые события, зачастую отмеченные жестокими бойнями с обеих сторон, когда рабы пытаются бежать или отомстить своим хозяевам. Там, где нет большого количества рабов, возможны столь же кровавые восстания бедных работников против деспотичных правителей и алчных купцов.

Враги	Безжалостный рабовладелец. Кровожадный лидер восстания. Кровавый колдун, использующий рабов для жертвоприношений.
Друзья	Лидер рабов, стремящийся к свободе для своих товарищей. Дварф-аболиционист. Местный противник рабства.
Осложнения	Все рабы – жестокие преступники. Рабы хотят отомстить жёнам и детям работорговцев. Власти готовы сохранить жизнь рядовым рабам, если те выдадут лидеров.
Вещи	Карта удалённого поселения, готового принять рабов. Ценник на раба. Драгоценная реликвия, скрываемая рабом.
Места	Опустевшее поле. Лобное место, кишачье стражей. Тренировочная зона, полная рабов с импровизированным оружием.

ВРАЖДЕБНАЯ СИЛА

В городе действует несколько активных агентов какой-то враждебной силы. Противник может не вести с городом открытую войну, но отношения между ними достаточно напряжённые, чтобы провоцировать постоянную шпионскую активность.

Враги	Секретный агент противника. Рьяный следователь. Смертоносный диверсант.
Друзья	Агент, желающий стать перебежчиком. Капитан местной стражи. Местный житель, ставший жертвой вражеских агентов.
Осложнения	Вражеские агенты действуют против отвратительной и гнусной секретной программы. Старый союзник персонажей игроков является агентом. Старый союзник несправедливо выставлен агентом.
Вещи	Украденные шифры. Деньги для взятки местному чиновнику. Доказательство предательского союза представителя знати.
Места	Тёмная аллея. Комната совещаний совершенно секретного проекта. Возбуждённая обвинениями в предательстве толпа.

КОРРУПТИРОВАННЫЕ ЧИНОВНИКИ

Корруптированные городские чиновники избрали своей целью друга или партнёра персонажей игроков, либо важный для них в данный момент бизнес. Возможно, из партнёра выжимают деньги за “защиту”, или обвинили в преступлении, чтобы захватить его собственность, или пытаются отправить в “исправительное учреждение” из-за какой-то личной обиды. Если не вмешаться в ситуацию, корруптированный чиновник, скорее всего, добьётся своего.

Враги	Нечистый на руку капитан стражи. Корруптированный магистрат. Зловещий придворный колдун.
Друзья	Родственник персонажа игрока. Единственный продавец нужного товара или услуги. Наставник персонажа игрока.
Осложнения	И чиновник, и жертва нечисты на руку. Честный магистрат хочет, чтобы персонажи игроков собрали для него информацию. Корруптированный чиновник предлагает товар или услуги жертвы по сниженной цене.
Вещи	Деньги для взятки. Свидетельства коррупции. Останки последнего человека, отказавшего чиновнику.
Места	Наполненная дымом комната. Разгромленный магазин. Больничная комната с сильно избитой жертвой.

КУЛЬТ АДА

Открытое поклонение повелителям Ада разрешено в очень немногих государствах Пограничья, но кое-где это единственная официально разрешённая религия. Однако в большинстве мест подобные верования караются на уровне государственной измены, но это не мешает богатым и отчаявшимся людям встречаться в тайных комнатах, чтобы предложить поклонение и дары божествам, которые обещают им что-то хорошее в этой жизни и снисходительность в грядущей. Даже в маленьких культах Ада обычно есть как минимум один человек, обладающий настоящими жреческими способностями, ибо повелители Ада щедро раздают свои благословения тем, кто испытывает достаточную нужду или жадность, чтобы поклоняться им.

Враги	Жрец культа Ада. Сбитый с толку местный житель, уверенный, что только культ может ему помочь. Фанатик, уверенный в том, что персонажи игроков – последователи культа.
Друзья	Беглый член культа, стремящийся к искуплению. Государственный инквизитор. Местный житель, желающий помочь родственнику.
Осложнения	Местный магистрат – член культа. Внешний круг культа замаскирован под невинную религию. Культ скоро станет достаточно силён, чтобы призвать младшего демона.
Вещи	Драгоценные религиозные принадлежности. Дарованное Адом золото. Ценности, пожертвованные последователями.
Места	Тайная ритуальная комната. Салон декадентских наслаждений. Смертное ложе умирающего члена культа, охваченного ужасом.

КУЛЬТ БЕЗДНЫ

С каждым годом ряды культов Бездны пополняются новыми последователями, всё больше слабовольных людей привлекают сны о безопасности и могуществе, даруемом Бездной. Их жалкие обряды вырастают в более сложные ритуалы по мере того, как Бездна наполняет их уверенностью и сверхъестественной силой. В конце концов они перестают быть людьми, но до достижения этого окончательного состояния могут вместе со своими товарищами открыть врата для существ, которые никогда не смогли бы осквернить собой землю пограничья.

Враги	Состоящий в культе магистрат. Старый союзник, ставший членом культа. Глава культа, желающий смерти персонажам игроков.
Друзья	Агент инквизиции. Местный охотник на ведьм. Слуга, опасющийся происходящего в доме его хозяина.
Осложнения	Серьёзных доказательств наличия культа нет. Член культа любим многими жителями. Член культа отвечает за важную общественную деятельность, и только он знает, как её выполнять.
Вещи	Губительный, но прекрасный артефакт Бездны. Дарованное Бездной богатство. Собственность, отданная культу участниками.
Места	Комната, полная спящих культистов. Камера для культистов, слишком деформированных, чтобы появляться на публике. Храм, исписанный тёмными изображениями.

МАГИЧЕСКИЙ ИЗЪЯН

Город или какой-то его район расположен в географически привлекательном месте, которое, однако, заражено какими-то тёмными магическими силами. Что-то наводит на это место несчастье и тёмную магию, которые приводят к нашествиям нежити, поразительным неудачам и неприятным проявлениям волшебства. Причиной может быть какой-то погребённый артефакт, недавнее событие, вызванное злым колдовством, тёмный культ, оскверняющий геомантическое окружение своими ритуалами, или даже определённая конфигурация местности.

Враги	Злобный колдун. Порождённый магией монстр. Последователь тёмного культа.
Друзья	Любопытный учёный. Отчаявшийся местный житель. Бывший союзник персонажей игроков, который купил здесь землю.
Осложнения	Магия сдерживает древнюю опасность. Под землёй скрыт храм людей-ящеров. Нежить вырвалась на улицы.
Вещи	Кристалл чистой геомантической энергии. Пожитки умерших местных жителей. Обычные предметы, превращённые в кристаллы.
Места	Двор удивительных несчастий. Трещина в земле. Почерневшая и прогнившая от дурной магии пещера.

НЕКОМПЕТЕНТНЫЙ ПРАВИТЕЛЬ

Правитель города или местный магистрат безнадёжно некомпетентен. В пограничье немногие достигают высокого положения без хотя бы проблесков интеллекта, но в данном случае ошибочные суждения правителя, пристрастие к удовольствиям, обязательства перед другими повелителями или просто чудовищное невезение практически привели город или район к восстанию.

Враги	Оставшиеся союзники лидера. Чужой агент, который хочет получить из ситуации выгоду. Разъярённый местный вельможа.
Друзья	Последняя жертва некомпетентности лидера. Патриот города, стремящийся исправить ситуацию. Посланный для расследования магистрат.
Осложнения	Правитель на самом деле не виноват в некомпетентности. Правитель настолько же опытен в военных делах, насколько некомпетентен в гражданских. Лидер – марионетка в зловещих руках.
Вещи	Регалия лидера. Письменное доказательство некомпетентности лидера. Огромные запасы личных сокровищ лидера.
Места	Погружённая в хаос приёмная. Дворец со слишком большим количеством слуг. Важный гражданский ритуал, на котором лидер не присутствует.

НЕСТАБИЛЬНЫЕ ПОСТАВКИ ПРОДОВОЛЬСТВИЯ

Каждый город нуждается в сложной сети сельскохозяйственных деревень и рыбацких селений для снабжения провизией – зачастую для того, чтобы накормить одного горожанина, требуется десяток фермеров. Когда это снабжение чем-то прерывается, будь то набеги гоблиноидов, неурожай или нападения бандитов на караваны риса, последствия быстро отражаются на городских рынках. Правители города опасаются неизбежного появления на улицах толп голодных горожан.

Враги	Враждебная сила, стремящаяся уморить город голодом. Алчный торговец зерном. Лидер толпы, требующий контроля над запасами продовольствия.
Друзья	Глава сельскохозяйственной деревни, пытающийся провезти продовольствие. Вельможа-филантроп. Отважный капитан судна.
Осложнения	Запасы провизии заражены галлюциногенным грибом. Мятежники тайно портят запасы еды, чтобы усугубить кризис. Пираты, требующие выкуп за груз продовольствия.
Вещи	Запас еды. Полный корабль риса. Экстравагантная плата за продовольствие.
Места	Рынок с пустыми прилавками. Таверна, в которой нет еды на продажу. Продуктовый бунт на улице.

ОПАСНЫЕ ТРУЩОБЫ

В каждом районе есть свои бедные кварталы. В большинстве случаев они населены людьми, которые добывают себе пропитание тяжёлым трудом и поддерживают какой-то порядок посреди нищеты. Здесь всё не так. Эти трущобы – клоака, полная нищетой, пороком и жестоким насилием, в которой сильные угнетают слабых, и единственная защита – острый клинок. Местные магистраты либо не могут поддерживать здесь порядок, либо считают эту задачу недостойной усилий.

Враги	Босс банды. Коррумпированный стражник. Сверхъестественное существо, ответственное за разложение и упадок.
Друзья	Местный житель, жаждущий выбраться из трущоб. Падший герой, опустившийся на дно. Местный житель, отчаянно нуждающийся в помощи против бандитов.
Осложнения	Местная знать считает трущобы полезными. Колдуны используют обитателей трущоб для экспериментов. Трущобы обязаны своим состоянием зловещему культу.
Вещи	Забывтая реликвия из лучших времён. Тайник лидера банды. Безвкусные украшения главы местного сообщества.
Места	Вонючая улица, заваленная мусором. Готовый обрушится дом. Грязный бордель с заразными обитателями.

ПИРАТЫ

Большинство серьёзной торговли в пограничье проходит по рекам и вдоль побережий – плоскодонные суда совершают регулярные рейсы, собирая продукцию прибрежных деревень и доставляя товары из больших городов. Естественно, подобные торговцы регулярно становятся жертвами пиратов, которые временами превращаются в большую угрозу, чем племена гоблиноидов. Каким бы сильным ни был флот государства, количество прибрежным деревушек и посёлков, в которых можно спокойно продать любой груз без лишних вопросов, слишком велико, как и количество маленьких островков, среди которых могут укрыться головорезы. Этот город каким-то образом связан с пиратами – либо как перевалочная база, либо как жертва их налётов.

Враги	Капитан пиратов. Скупщик краденного. Коррумпированный магистрат, связанный с пиратами.
Друзья	Честный капитан. Купец, которому грозит разорение. Местный житель, отчаянно пытающийся спасти пленника пиратов.
Осложнения	На самом деле "пираты" – военный корабль конкурирующей силы. Пираты – мстительная нежить. Пираты хотят обратить власть города себе на службу.
Вещи	Трофеи пиратов. Украденный груз. Карта пиратских сокровищ.
Места	Качающаяся палуба джонки. Пустой песчаный остров. Разгульное пиратское поселение.

ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ ВЫСЕЛЕНИЕ

Кто-то из местных живёт на ценной земле. Возможно, это последний не сильно застроенный участок территории внутри стен, возможно, там есть доступ к чистой воде, а может быть, он расположен на каком-то важном геоматическом узле. Как бы то ни было, претенденты на землю хотят избавиться от текущих обитателей, и готовы использовать для этого любые средства.

Враги	Бессердечный купец. Волшебник, которому нужен конкретный участок. Подземный житель.
Друзья	Бедный местный торговец. Семья, жившая здесь несколько поколений. Родственник персонажа игрока.
Осложнения	Союзник персонажей игроков владеет здесь землёй. Местные сдерживают какое-то жуткое зло. Где-то на земле зарыто сокровище.
Вещи	Бумаги, подтверждающие право на землю. Драгоценный геоматический кристалл. Потерянная плата за землю.
Места	Дом предков. Разрушенный дом. Кусок опустевшей земли.

РУИНЫ ПОД ЗЕМЛЁЙ

Хорошие места для поселения не меняются со временем, и многие современные города и посёлки построены в местах, уже знававших обитателей в былые годы. Эти курганы полны разрушенными зданиями и затерянными под метровым слоем земли проходами, но иногда среди забытых развалин можно встретить жутких существ. Эти руины часто используются преступниками и самыми бедными жителями в качестве прибежища или места для поисков затерянных древних сокровищ.

Враги	Чудовище из глубин. Криминальный босс подземного города. Лидер культа, использующий подземелье ради уединения.
Друзья	Сирота-исследователь. Учёный археолог. Специалист городской канализации.
Осложнения	Руины заражены губительной магией и опасными мутациями. Вход в руины запрещён местными властями. Входы в руины находятся в зданиях, принадлежащих опасной банде.
Вещи	Древние сокровища. Пожитки неудачливого исследователя. Точная карта подземного города.
Места	Забытый храм. Погребённый дом, выглядящий так, будто его жители скоро вернуться. Грязная нора, населённая обитателями тущоб.

РВЯНЫЙ СТРОИТЕЛЬ

Вельможа твёрдо намерен возвести какое-то дорогое и сложное строение, будь то более качественные городские стены, витиевато украшенный храм или дворец побольше. Сборы разоряют местное население, а некоторых привлекают на барщинный труд. Авантюристы могут также столкнуться с непредвиденными “налогами”, не слишком отличающимися от банальной конфискации.

Враги	Одержимый идеей вельможа, не терпящий возражений. Главный архитектор, который пытается сделать проект максимально дорогим. Тайный оккультный кукловод, принуждающий вельможу к строительству.
Друзья	Купец, приближающийся к разорению. Впечатлённый местный житель. Владелец земли, которую вельможа хочет забрать под строение.
Осложнения	Строение на самом деле – гигантский фокус геомантической энергии. Строительство на самом деле предназначено для выкапывания погребённых под землёй руин. Строительство укреплений – часть планов вельможи восстать против своих повелителей.
Вещи	Выкопанное сокровище. Плата строителям. Драгоценные материалы для украшения строения.
Места	Огромная строительная площадка. Лагерь изнурённых рабочих. Рынок, на котором нет людей рабочего возраста.

СОПЕРНИЧАЮЩИЕ СЕМЬИ

Несколько семей сцепились в схватке за контроль над городом. У фракций слишком много сторонников, чтобы магистраты могли их удержать в узде, и сами магистраты могут получать взятки от участвующих семей. Чужаков быстро рекрутируют, чтобы использовать в качестве дополнительной поддержки и расходного материала.

Враги	Амбициозный патриарх или матриарх семьи. Параноидальный приверженец семьи. Спесивый любимый ребёнок одной из семей.
Друзья	Местный житель, пытающийся выжить посреди противостояния. Магистрат, пытающийся остановить соперничество. Священник, пытающийся установить мир.
Осложнения	Одна или несколько семей обратились к помощи тёмной магии. Заграничные агенты поддерживают разные стороны конфликта. Семьи парализуют работу правоохранителей, расцветает преступность.
Вещи	Ценная семейная реликвия. Ключ к городской сокровищнице. Взятки для могущественных местных сторонников.
Места	Буйная уличная драка между сторонниками семей. Таверна, в которой не жалуют нейтрально настроенных посетителей. Ядовито-вежливая встреча.

СУРОВЫЕ МЕРЫ

Местным жителям надоели нарушения закона и злонамеренные чужаки. Потенциальные смутьяны вроде персонажей игроков должны аккуратно следить за своими действиями, иначе остроглазые граждане донесут на них властям за нарушение одного из сотен мелких законов. Либо же местные жители могли вспылать неприязнью к какому-то народу полулюдей или людей из-за недавних событий, и карают принадлежащих к нему персонажей игроков за грехи других.

Враги	Рьяный капитан стражи. Местный проныра. Разразившийся гневной речью демагог, обвиняющий "чужаков".
Друзья	Такой же чужак, запертый в городе. Глава местной гильдии воров. Местное общество жителей, наказываемое богатыми доброхотами.
Осложнения	Часть местных жителей тоже недовольна суровыми мерами. Многочисленные мелкие распоряжения – на самом деле часть масштабного зловещего ритуала. Новое законничество – часть фанатичного религиозного движения.
Вещи	Универсальное прощение за совершённые преступления. Конфискованное добро. Запрещённая городскими законами контрабанда.
Места	Переполненная тюремная камера. Притихшая площадь, на которой все боятся сказать слово. Массовое собрание, осуждающее приносящих неприятности чужаков.

ШКОЛА МАГИИ

Школы магии встречаются в пограничье нечасто, однако при желании найти их можно даже в небольших торговых посёлках. В больших городах, как правило, бывает несколько таких заведений, а наиболее могущественные из них могут править целым поселением или даже государством.

Враги	Глава конкурирующей школы. Директор, занимающийся запретным исследованием. Сумасбродное юное дарование.
Друзья	Озабоченный молодой инструктор. Восхищающийся авантюристами студент. Учёный, которому нужна помощь "полевых исследователей".
Осложнения	Когда-то школа была сильнее, и теперь наполнена наполовину испортившейся магией. Местный магистрат обижен на школу за исключение своего сына. У школы плохая репутация из-за ставшего некромантом студента.
Вещи	Книга запретного знания. Вопросы для финальных экзаменов. Давно забытый могущественный артефакт.
Места	Притихший класс. Пахнущая озоном учебная лаборатория. Аскетичное общежитие.

ЭПИДЕМИЯ

В любом большом городе всегда можно встретить вспышки сыпи, кашля или жара, но на это место недавно обрушилась по-настоящему страшная болезнь. Немногие настоящие жрецы, владеющие волшебным исцелением, могут назначать любые цены местной знати, а в простых кварталах не протолкнуться от шарлатанов и знахарей всех сортов. Некоторые кварталы могут находиться в карантине, и даже целые города могут быть запечатаны, пока недуг не утратит свою силу. Те, кто обладают деньгами или связями, будут пытаться бежать из этой смертельной ловушки.

Враги	Адепты поклоняющегося болезни культа. Шарлатан, продающий бесполезное снадобье. Вельможа, стремящийся взять волшебное лечение под свой контроль.
Друзья	Местный жрец, борющийся с эпидемией. Пытающийся поддерживать порядок магистрат. Местный житель, желающий бежать из города.
Осложнения	Эпидемия имеет магическую природу. Некоторые жертвы болезни одержимы буйным безумием. Персонажей игроков обвиняют в том, что он принесли с собой болезнь из древних руин.
Вещи	Лекарство от болезни. Ценности умершего от эпидемии. Взятка для заведующих карантинном чиновников.
Места	Переполненный госпиталь. Переполненный двор для сжигания трупов. Храм, полный страстными верующими, молящими об исцелении.

ЭТНИЧЕСКИЕ БЕСПОРЯДКИ

Большинство народов пограничья мирно сосуществуют друг с другом, и смешанные браки широко распространены между городами и посёлками. Однако время от времени горячая искра неприязни или надуманное оскорбление приводит к коротким, острым этническим беспорядкам.

Враги	Агитатор расистов. Хладнокровный оппортунист. Фанатик чистоты культуры.
Друзья	Молодая межэтническая пара. Старающийся поддержать мир магистрат. Добровольцы-защитники.
Осложнения	Местный магистрат игнорирует мелкие нарушения против непопулярной группы. Беспорядки спровоцированы членами культа Ада. Беспорядки подогреваются агитаторами, которые планируют нажиться на погромах.
Вещи	Реликвия былых дней дружбы. Кадастр, доказывающий претензии местных. Бесценный культурный артефакт.
Места	Агрессивно моноэтническая таверна. Площадь между двумя этническими районами. Ворота в окружённое стеной гетто.

ПРИМЕР ГОРОДСКОЙ ТОЧКИ

Несколько ранее ведущий создал храм в городе под названием Клахан, и теперь решил, что стоит получше раскрыть и сам город. Он немного больше обычной пограничной точки, так что ведущий решает использовать инструменты для создания города.

Первый шаг – определить материальные параметры. Ведущий решает сделать Клахан самым большим торговым посёлком в этой части пограничья, так что население, пожалуй, должно составлять около 2000 человек. Его рынки и покупатели могут поглотить добычи авантюристов примерно на 10000 золотых монет, и этот же запас может быть использован для оплаты их услуг. Если герои исчерпают данные резервы, пройдёт несколько месяцев, прежде чем те восполнятся.

Ведущий уже создал имеющийся в городе храм, но ему нужно определиться с другими услугами, которые легко доступны персонажам игроков. Обратившись к разделу создания персонажей ведущего, он получает список торговцев: Зафиру бин-Тамир, снабжающая припасами для экспедиций, Вен Ку – кузнец, Одноглазый Хротгар – владелец гостиницы, Черноголовый Ту – скупщик краденного и Гото Ариса – молодой учёный-писарь, который может служить дешёвым мудрецом-советником. В большинстве городов подобного размера вряд ли можно встретить несколько торговцев, действующих в одной нише, так что персонажам игроков лучше поддерживать хорошие отношения с теми, что есть.

Ведущий берёт чистый лист бумаги и делает грубый набросок Клахана, отмечая взаимное положение городских стен, питающей город реки и различных важных зданий внутри поселения. Подробная карта может выглядеть более привлекательно, но на этом этапе станет лишней тратой усилий. Сейчас ведущему важно передать общее расположение основных точек города; позже, если это понадобится для подробного планирования со стороны персонажей игроков или сложной битвы, он сможет нарисовать или скачать более подробные карты между встречами.

Далее ведущему нужно определить социальные отношения и структуру власти в городе. Он знает, что одним из основных игроков будет храм, но для дополнительного вдохновения делает бросок по таблице городских тегов и бросок по таблице пограничных тегов. Полученные результаты – “Нестабильные поставки продовольствия” и “Токсичное окружение”.

Определённо, Клахан – шахтёрский город, и раскопки ближайших холмов продолжают на протяжении нескольких поколений. Они постепенно отравляли источники и реки вокруг города, и теперь граждане Калхана часто страдают от кашля, дрожи в руках и прогрессирующих нервных повреждений.

Поразмысли, ведущий решает, что магистрат города, человек по имени Чен Жи, был назначен сюда в результате своей серьёзной политической ошибки в

столице. Калхан всегда был наказанием, но Чен Жи особенно волнуется из-за дочери, Чен Ланю. Магистрат не смеет оставить дочь там, где до неё смогут дотянуться его политические конкуренты, но вода Калхана подрывает её здоровье. Магистрат верит, что молитвы сестры Гретты Фен в храме однажды уже спасли Чен Ланю, но победа болезни – дело времени. Чен Жи таит горькую обиду на брата Кенжино, настоятеля храма, убеждённый, что этот святой человек мог бы очистить всю воду, которая нужна его дочери, если бы пожелал.

Для менее могущественных фигур священное очищение воды недоступно. Местные легенды утверждают, что пиво ослабляет яды, но по большей части это приводит лишь к тому, что жители достаточно напиваются, чтобы терпеть свою тяжёлую судьбу. В городе хватает металлических изделий, и большая их часть стоит в соответствии с указаниями в правилах, но продовольствие обойдётся в два раза дороже, чем обычно.

Далее ведущий некоторое время размышляет над тем, что персонажи игроков могут сделать со сложившимся положением. У героев всегда должен быть какой-то способ повлиять на ситуацию. Ведущий решает, что наибольшее загрязнение вызывается утечкой из старой шахты, заброшенной ещё до возвращения орд гоблиноидов. Для добычи руды использовались экзотические волшебные технологии, и когда шахта была заброшена – они начали отравлять воду. Гото Ариса, учёный-писарь, обнаружил эту информацию в городском архиве, и готов помочь авантюристам найти старую шахту и обезвредить её. К сожалению, шахта населена не только старыми воспоминаниями, но об этом осложнении ведущий подумает в другой раз...



РУИНЫ

Большинство руин предназначены для того, чтобы дать персонажам игроков возможности для исследования и потенциальных опасностей в виде смертельных ловушек и кровожадных врагов. Хотя со многими обитателями руин вполне возможно взаимодействовать не только холодной сталью, большинство игроков ожидают встретить в древних залах каких-нибудь давно заброшенных жилищ dwarфов только неприятности.

ВЫБЕРИТЕ ТИП РУИН

В разных типах архитектурных развалин будут встречаться разные обитатели. В некоторых случаях тип руин будет очевиден в зависимости от сложившейся на игре ситуации. Если же ведущий не уверен в том, какие именно осыпающиеся развалины ему нужны, он может использовать в качестве вдохновения таблицу, приведённую ниже в этом разделе.

ОПРЕДЕЛИТЕ, КАК ОНИ БЫЛИ РАЗРУШЕНЫ

Решив, каким сооружением когда-то были руины, нужно придумать, как это сооружение стало руинами. Наиболее простой способ для этого – сделать один-два броска по таблице пограничных точек и экстраполировать полученные проблемы до разрушения. Например, “неурожай” означает, что обитатели бежали от голода, а “набеги” – что сооружение было сожжено.

Если этот метод представляется вам слишком трудоёмким, вы можете просто сделать бросок по таблице типов разрушений в этом разделе; также необходимо определиться, когда это разрушение произошло.

ОПРЕДЕЛИТЕ РАЗМЕР РУИН

Поняв, с какими именно руинами вы имеете дело, стоит определиться с их размерами. Не стремитесь каждый раз создавать огромные подземелья – они отнимают много времени не только при подготовке, но и на игре, и могут легко перетянуть на себя основной фокус вашей кампании.

Если у вас нет определённых предпочтений, можете воспользоваться броском k8 по приведённой ниже таблице.

к10	Размер руин
1-4	Маленькие, до десятка комнат, одна группа обитателей
5-8	Средние, до двух десятков комнат, одна-две группы обитателей
9	Большие, тридцать-сорок комнат, две-три группы обитателей
10	Огромные, до сотни комнат, три-четыре группы обитателей

ВЫБЕРИТЕ ОБИТАТЕЛЕЙ

В некоторых случаях у вас будет вдохновение и время, чтобы заселить руины вручную. Вы можете выбрать определённых персонажей ведущего и чудовищ, подходящих этому месту, и подогнать детали к предполагаемому предназначению места. Иногда же вам может понадобиться подтолкнуть ваше вдохновение, чтобы определиться с жителями развалин.

Для этого сделайте один или несколько бросков по таблице обитателей руин, чтобы определить, что за зловещие существа превратили это место в своё логово. Большинство этих групп плохо уживаются с чужаками, так что руины с несколькими группами обитателей должны быть достаточно большими, чтобы дать им всем достаточно места, не вынуждая при этом вступать в близкий контакт. Вы можете доверять отношения между группами броску костей по следующей таблице:

к8	Отношения групп
1	Недавно они сражались, и теперь зализывают раны
2	Они временно объединились против внешнего мира
3	Они максимально избегают друг друга из-за страха или взаимных договорённостей
4	Они выжидают удобного момента, чтобы уничтожить друг друга
5	Между ними заключён союз, но одна из сторон планирует предательство при первой возможности
6	Они симпатизируют друг другу и честно сотрудничают
7	Одна группа – запуганные рабы другой, послушные, но ненавидящие хозяев всей душой
8	Одна группа признаёт превосходство другой и покорно ей подчиняется

После того, как вы определились с основными обитателями руин, можете дополнить их дикими животными и одинокими чудовищами.

ЗАСЕЛИТЕ РУИНЫ

Получив представление об обитателях и их пожитках, вы можете распределить их по разным местам руин. Для этого можно использовать собственную карту или скачать её из интернета. При заселении руин следует учитывать несколько факторов.

Разумным обитателям будут нужны места для сна, еды и отправления естественных нужд. У них будут хранилища для провизии и области, посвящённые деятельности, которая для них важна или необходима. Такие зоны должны быть легкодоступны, и не должны изобиловать смертельными ловушками. Для вдохновения при выборе назначения для комнат можно воспользоваться броском к12 по приведённой ниже таблице.

к12	Назначение комнаты
1	Еда: кухня, столовая, пиршественный зал, место для кормления
2	Отдых: общая спальня, личные покои, казарма, больничная палата
3	Искусство: галерея, выставка скульптур, причудливая архитектура, мозаика
4	Производство: мастерская, лаборатория, кузня, ткацкий цех
5	Удовольствия: питейный зал, комната для распутства, театр, актовый зал
6	Проход: площадь, двор, перекрёсток, лестница
7	Боевое: караулка, тренировочный зал, оружейная
8	Возделывание: сад, оранжерея, дендрарий, грибная пещера
9	Телесные нужды: туалет, ванная, кабинет лекаря, фонтан
10	Знание: библиотека, классная комната, демонстрационные скульптуры, скрипторий
11	Бросьте к10 ещё раз: изначальное назначение, намеренно испорченное
12	Бросьте к10 дважды: одно было переделано в другое

Не бойтесь “пустых” комнат – вам не обязательно делать каждое помещение руин интересным или опасным. Как правило, одна “интересная” комната на две “скучных” – нормальное соотношение, если руины не настолько малы, чтобы необходимые активные области занимали всё доступное место. Для выбора содержимого комнаты вы можете воспользоваться таблицей ниже.

к20	Содержимое комнаты	к20	Есть ли здесь сокровище?
1-6	Обитатель	1-4	Да
7-10	Опасность	5-8	Только если здесь есть обитатель или опасность
1	Что-то удивительное	9-11	Только если здесь есть обитатель
12-20	Ничего интересного	12-20	Нет

Сначала сделайте бросок по таблице с содержимым комнаты, чтобы определить, что там находится. Далее сделайте бросок по второй таблице, чтобы определить, если ли там какое-то сокровище – скорее всего то, что принадлежит находящемуся в комнате существу.

Опасности должны соответствовать назначению места. Что-то здесь пошло не так или же обитатели намеренно устроили в этом месте ловушки и силки на неосторожных чужаков. В таблицах ниже приводится несколько примеров опасностей и ловушек, которые вы можете поместить в руины.

к4	Тип опасности
1	Часть конструкций нестабильна и готова рухнуть
2	Опасность взрыва или стремительного возгорания
3	Сильный ветер или сырой туман гасят факелы и затрудняют дыхание
4	Ловушка, установленная обитателями или кем-то до них

к12	Ловушка
1	Яма-ловушка, глубиной 3 х 10 футов
2	Из элемента мебели вылетают отравленные иглы
3	Из-за занавески вылетают стрелы
4	С потолка падает каменный блок
5	Клинок падает сверху или вылетает из стены
6	Стены смыкаются, расплющивая жертву
7	Нажимная плита выпускает отравленный газ
8	Тревога привлекает противников
9	Дверь позади закрывается и запирается
10	Ценный предмет активирует ловушку
11	Растяжка освобождает балку с шипами
12	Волшебный эффект активируется от простого касания

Удивительные вещи в руинах практически всегда имеют магическую природу, и могут быть как изначальной частью руин, так и возникнуть позже, вследствие вмешательства колдунов или геомантических аномалий. Ниже приведены примеры чудес, которые вы можете использовать в своих руинах.

к8	Что-то удивительное
1	Какой-то закон природы искажён или не действует вовсе
2	Обычные предметы ведут себя странным и опасным образом
3	Чувства каким-то образом искажены или ослаблены
4	Что-то из присутствующего здесь – иллюзия, за которой может скрываться что-то худшее
5	Вещь, которая не может разговаривать, здесь говорит
6	Дверь или проход ведёт в далёкое место
7	Магический механизм ранит или вознаграждает тех, кто им манипулирует
8	Магия здесь действует совсем не так, как должна

Не превращайте руины в длинный линейный коридор, время от времени прерываемый комнатами или тупиковыми ответвлениями. Подобная планировка может быть реалистичной, но во время игры она не позволяет в полной мере развернуться творческими способностями игроков. Используйте потайные ходы и альтернативные пути, которые, возможно, сложнее обнаружить, но которые дают преимущество нашедшим их игрокам или позволяют обойти серьёзную угрозу.

Не забывайте о наличии в руинах интерактивных элементов, с которыми персонажи игроков могут взаимодействовать – всевозможные рычаги с очевидными и неочевидными эффектами, двери, открывающиеся в разные места в зависимости от каких-то факторов, магические артефакты, способные серьёзно изменить окружение руин или просто создать какой-то незначительный, но интересно выглядящий эффект – всё это поможет занять персонажей игроков и заставить самих игроков использовать свою сообразительность и творческое мышление. При этом не рекомендуется злоупотреблять ловушками и головоломками или делать их ключевыми элементами, без решения которых руины превращаются в безальтернативный тупик. Логика подобных головоломок, которая кажется очевидной вам, может быть совершенно непонятна игрокам, что при отсутствии внятных альтернатив приведёт лишь к фрустрации и иррациональным решениям.

При определении размеров добычи следите, чтобы богатство руин соответствовало их былому и настоящему статусу. Ценности и артефакты могут охраняться и использоваться обитателями по назначению, но бой не должен быть неизбежным. Если каждый гнутый медяк в руинах находится в когтистой лапе охраняющего его монстра, вы отобьёте у игроков охоту искать альтернативные пути получения добычи, и сделаете воров в группе куда менее полезными. Часть сокровищ в руинах должна быть просто доступна тем, кто достаточно хитёр и опытен, чтобы найти и добыть их. Подробные рекомендации по этому вопросу приведены в томе “Чудовища и сокровища”.

Не бойтесь добавлять элементы, которые персонажам игроков будет практически невозможно обнаружить. Не тратьте на них много времени – в конце концов, вероятность того, что они пригодятся на игре, изначально мала. Однако если герои всё-таки сумеют добраться до вашего “тайника” – игроки получат удовольствие от своей сообразительности и дотошности.

ДОБАВЬТЕ ЖИЗНИ

Последний шаг после определения типа руин, их обитателей и добычи – вдохнуть жизнь в получившееся место. Подумайте о том, какую жизнь ведут обитатели и какого расписания придерживаются. Также задумайтесь над тем, как они будут реагировать на появление авантюристов и нападения с их

стороны, и о том, как это повлияет на оборонительные меры в краткосрочной и долгосрочной перспективе.

Авантюристы – страшные люди, так что некоторые группы могут просто решить упаковать вещи и бежать после какого-нибудь особо жестокого нападения. Жители руин не будут просто сидеть и ждать, пока чужаки всех их вырежут. После каждого вторжения персонажей игроков вы должны обдумывать развитие событий с точки зрения обитателей. Каким будет наиболее рациональный курс действий? Для кого-то это будет усиление патрулей, для кого-то – запрос подкреплений у союзников, а для кого-то – быстрое оставление территории. Иногда это даже может быть послание для друзей в городе, которые организуют “тёплое приветствие” для вернувшихся авантюристов.

Также на этом этапе следует добавить таблицы случайных встреч, если они могут иметь место в ваших руинах. Для небольших однородных руин может быть достаточно одной таблицы, а если они разделены на области с разными обитателями, лучше создать отдельную таблицу для каждой зоны.

ТОЧЕЧНЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Классические карты подземелий старой школы подразумевают разлинованную на клетки бумагу и подробно зарисованные комнаты, коридоры, двери и стены. Креативные и искусные картографы добавляют туда интересную архитектуру и правдоподобную планировку, однако общие принципы остаются неизменными практически с 1974 года. Это отличная и рабочая модель для составления карт, и у большинства ведущих не возникнет с ней проблем.

Однако иногда это может быть слишком подробным подходом для ваших нужд. Зачастую у вас будут простые руины, пещера, дворец или другое строение с несколькими интересными комнатами или местами внутри, а также коридорами или проходами, которые не представляют особого интереса и не слишком важны. Для таких ситуаций можно пользоваться точечными подземельями – их гораздо проще создать, чем классические карты, а недостаток детализации может быть для вашей группы несущественным.

Для создания заготовки точечного подземелья вам понадобится сетка из 7х7 пустых квадратов, расположенных на небольшом расстоянии друг от друга, с рядами, размеченными от А до Ж, и колонками, размеченными от 1 до 7. Каждый квадрат представляет собой комнату или важное место. Коридоры и проходы обозначаются линиями, соединяющими квадраты через соответствующие стены. Например, если две комнаты расположены рядом и соединены небольшим коридором с запада на восток, вы просто проводите линию от западной стороны одного квадрата к восточной стороне соседнего.

Общие очертания комнаты можно зарисовывать внутри или снаружи квадратов. Не беспокойтесь об обозначении точных расстояний – их вы можете

отметить ниже в описании помещения. Просто используйте диаграмму для определения взаимного расположения комнат. В случае многоуровневых подземелий можете нарисовать лестницу из угла одной комнаты, соединив её с помещением на другом этаже.

После того, как вы набросаете комнаты, заселите их как обычные руины. Под диаграммой запишите коды комнат в соответствии с их положением в сетке (например, А4 или Д7), и все необходимые подробности для каждой из них.

Во время игры по такому подземелью донесите до игроков, что вы не будете обращать внимание на части сооружения, которые не имеют значения. Если они пойдут по коридору к разрушающемуся залу, покинутому двести лет назад, вы не будете давать им точные размеры этого коридора, и там не встретится ничего интересного. Если же коридор станет по какой-то причине важен, просто примите решение на ходу и запишите его прямо на диаграмме.

Точечные подземелья лучше всего подходят для сооружений с набором отдельных интересных мест, в отличие от открытого пространства с несколькими внутренними преградами. Они могут быть хорошим выбором для комплекса пещер, внутреннего пространства руин или загородного поместья декадентствующего вельможи, но не слишком хороши для целой деревни или тропы в джунглях. Вам также следует использовать их с осторожностью, если вы предполагаете, что всё сооружение может превратиться в одно большое поле боя, для которого будет важно взаимное положение нескольких групп бойцов.

Типы руин

кб	Тип руин
1	Башня волшебника
2	Древняя колония
3	Жилище дварфов
4	Затерянный храм или монастырь
5	Нечеловеческие строения
6	Разрушенное поселение

Башня волшебника

Маги всегда испытывали слабость к башням, поместьям и укреплённым усадьбам вдали от шумных городов. Хотя в такие места значительно сложнее доставлять ингредиенты и слуг, уединение гораздо важнее для волшебника, работа которого может вызвать у городских властей лишние вопросы. В диких местах сбежавшие призванные чудовища, взрывы в неурочный час, шум, вонь, колдовские огни и случающиеся время от времени человеческие жертвоприношения будут надёжно скрыты расстоянием и изоляцией.

К сожалению, когда в такой башне случается что-то плохое, позвать на помощь бывает невозможно. Выжившие ученики и слуги обычно просто бегут, не горя желанием отвечать на неудобные вопросы ведущим расследование чиновникам, а проживающие в районе башни обитатели, как правило, достаточно сообразительны, чтобы держаться от неё подальше. Авантюристы зачастую подобной спасительной неприязни к развалинам полностью лишены.

Древняя колония

Изгнанники, изменники и мечтатели прибывали в пограничье с незапамятных времён. Многие отчаявшиеся или амбициозные души пытались обустроить здесь новый дом для себя или новую колонию для своей империи, несмотря на предостережения о суровости здешних мест: что могут сделать неорганизованные племена гоблиноидов против хорошо подготовленной экспедиции?

Большинство этих колоний со временем осознали правду, и некоторые даже смогли отправить обратно в цивилизацию несколько выживших, рассказывающих истории о яростных аборигенах и их дьявольских ведьмах-жрицах. Другие колонии поглотили болезни джунглей, голод из-за неурожая, или стихия, стёршая их с лица земли извержением вулкана или огромной волной на побережье. Теперь от амбиций остались лишь развалины каменных строений

или медленно разрушающиеся сторожевые башни, возведённые для защиты от врагов, которых невозможно было победить.

Жилище dwarфов

В пограничье можно найти множество древних поселений dwarфов, погребённых глубоко под горами и холмами. Десятки тысяч представителей этого крепкого народа когда-то жили среди вершин, однако большинство их залов опустели тысячи лет назад.

Это означает, что сотни неисследованных поселений ждут отважных авантюристов, чтобы открыть им наследие какого-нибудь давно забытого клана dwarфов и плоды его трудов. Многие были разграблены за прошедшие с исчезновения хозяев столетия, но ещё больше по сей день остаётся запечатанными вместе с древним золотом и артефактами. У таких исчезнувших кланов нет родни среди живых, поэтому dwarфы пограничья скрепя сердце терпят “извлечение” золота и артефактов из древних залов. Тем не менее, “извлекателям” рекомендуется с уважением относиться к мертвецам и их обиталищам.

Затерянный храм или монастырь

Организованная религия никогда не была особо сильна в пограничье, и многие представители духовенства, желающие иметь собственную землю, были вынуждены обосновываться в удалённых и изолированных местах. Решимость, аскетизм и немного помощи со стороны божественных сил зачастую превращали такие далёкие храмы в островки цивилизации посреди девственной природы, привлекающие множество колонистов для работы на окружающих землях.

Однако не все из них добились успеха, и даже некоторые из тех, кто смог обустроить какое-то подобие дома, были пожраны опасностями. Гоблиноиды, бандиты, еретические течения и неурожаи внесли свой вклад в опустошение храмов и рассеивание их паствы. Авантюристы, рискнувшие отправиться в давно покинутые залы, могут найти множество оставленных там сокровищ.

Нечеловеческие строения

Среди более изолированных регионов пограничья разбросаны странные сооружения из тёмного камня. Эти руины не поддаются опознанию, не проявляя характерных черт, свойственных архитектуре dwarфов, эльфов или людей. Двери обладают странными пропорциями, а обстановка внутри, похоже, предназначена для не совсем человеческих тел. Некоторые могут быть работой древних людей-ящеров, некоторые несут на себе черты более грубой работы троллей или титанического труда гигантов. Строителей же большинства из них вовсе невозможно определить, как и их возраст. Немногие современные обитатели хотели бы жить в таких местах, но нужда или жажда

древних сокровищ заставляет некоторых из них преодолевать страх перед неизведанным.

Разрушенное поселение

Даже обладая богатым опытом заселения земель, бежавшие от Бездны люди не всегда добиваются успеха в основании новой деревни или поддержании торгового посёлка. В ранние годы после нашествия Бездны самоуверенность разбросала сеть деревень и посёлков глубоко в пограничье. Их судьбой стала гибель от неодолимой волны безжалостных гоблиноидов, объединившихся ради уничтожения чужаков. Большинство подобных поселений были сокрушены прежде, чем у их обитателей появился шанс бежать.

Иные поселения были разрушены недавно, став жертвами бандитов, чумы, гоблиноидов или просто непримиримой вражды между жителями. В таких местах кто-то еще может заявить права на земли и остатки строений, и не все они хорошо относятся к “мародёрам”, присваивающим оставшееся добро.

ТИПЫ РАЗРУШЕНИЯ

Руины пришли в своё текущее состояние из-за какого-то бедствия. Если ведущий не уверен, какой рок лучше подходит к этому месту, приведённая ниже таблица может дать ему вдохновение.

к8	Причина разрушения
1-3	Вторжение или внутренние распри
4-5	Голод
6	Мор
7	Переселение
8	Природное бедствие

Вторжение или внутренние распри

Поселения, уничтоженные вторжением или внутренней враждой, почти всегда будут покрыты толстым слоем пепла, а большинство горючих строений будет превращено в обугленные развалины. Места, покорённые исключительно дисциплинированными силами, могут избежать подобной участи, но даже в этом случае нужно лишь движение руки, чтобы начать пожар, который некому будет потушить.

Обглоданные зверьми кости, сломанное оружие, и следы грабежа будут яркими признаками видимых остатков. Сокровища, которые не были разграблены, чаще всего могут быть найдены закопанными или хорошо спрятанными. Недавние обитатели этого места могли потрудиться и найти часть таких тайников, собрав их содержимое в более доступные запасы.

Голод

Значительная часть пограничья состоит из богатой плодородной земли, но нападения гоблиноидов или другие опасности могут погубить урожай прежде, чем его успеют собрать. Хуже того, налёты могут сделать земледелие вокруг поселения невозможным, поставив обитателей перед выбором между побегом или смертью от голода.

Уничтоженные голодом места – одни из самых аккуратных, здания и обстановка в них зачастую остаются такими же, какими их оставили владельцы. Многие ценности изначальных обитателей исчезли вместе с ними, хотя в опустевших домах иногда можно найти забытые запасы людей, которые не смогли бежать.

Мор

Зелёные джунгли пограничья плодят множество экзотических болезней. Смесь народов со всего света гарантирует богатый выбор всевозможных недугов и эпидемий, а время от времени появляется новый мор, чтобы пожрать население какой-то незадачливой деревни или изолированного посёлка. Благословения жрецов часто могут стать спасением для богатых и влиятельных, но даже величайшие из святых людей не могут остановить полномасштабную эпидемию.

Поражённые мором руины обычно отличаются жилыми помещениями, запечатанными для карантина, храмами и часовнями, наполненными бесполезными подношениями, и большим количеством нетронутых вещей, принадлежавших жертвам болезни. Мародёры сторонятся старых чумных руин, опасаясь внезапного возвращения старых болезней, которые выжгли изначальных обитателей. Тем не менее, там всё же можно иногда встретить авантюристов с более крепкими нервами или не столь заботящихся о последствиях.

Переселение

Поселения не всегда исчезают за ночь из-за какого-то внезапного катаклизма. Некоторые из них умирают медленно, понемногу теряя жителей, которые уезжают из-за слишком тяжёлой жизни. Подобная депопуляция зачастую является следствием постоянного напряжения из-за голода, набегов гоблиноидов, внутренних противоречий и случающихся время от времени эпидемий.

Такие места, как правило, имеют большие размеры, но при этом находящиеся на периферии здания чаще всего гораздо более ветхие и прогнившие, чем в центре. По мере того, как население уменьшается, люди перемещаются вглубь поселения, пока последние из них не уедут или не умрут в своих цитаделях. Их сокровища могут уцелеть, даже если дома разрушатся.

Природное бедствие

Смерть поселения может быть медленной, а может и произойти в мгновение ока. Извержения вулканов, землетрясения, оползни, наводнения, лесные пожары или цунами могут означать внезапный и окончательный конец для места и его обитателей. Какой бы ни была причина, поселение не было разрушено до основания, поскольку некоторые остатки зданий сохранились, но разрушение было достаточно полным, чтобы уничтожить или рассеять жителей.

Состояние места будет зависеть от подробностей бедствия, которое его уничтожило. Однако в отличие от большинства прочих причин, большая часть богатств прежних обитателей останется в неприкосновенности под развалинами зданий, пеплом или илом, который покрывает поселение. Несмотря на такое преимущество, в разрушенных природными катаклизмами местах обычно необычайно много неупокоенных мертвецов, поскольку очень много людей погибли очень быстро, и лишь немногие из них получили подобающие ритуальные обряды

ОБИТАТЕЛИ РУИН

Приведённая ниже таблица может помочь ведущему, которому требуется готовая группа противников для отважных героев.

Обзор обитателей руин, приведённый в этом разделе, даёт общие характеристики и составы встречаемых групп, подходящих для определённого типа обитателей. Для каждого типа представлены три различные группы для столкновений: слабые, способные бросить вызов группам 1-3 уровня, средние, готовые доставить проблем авантюристам 4-6 уровней, и сильные, которые будут достойными противниками героям 7-9 уровней. Всегда помните, что не следует балансировать столкновения под возможности игровой группы; приведённые выше цифры предназначены для того, чтобы ведущий мог более осознанно помещать врагов в игровой мир в зависимости от их силы.

Приведённые группы противников не должны быть собраны вместе в одном большом зале – их следует рассредоточить по руинам, если только у обитателей нет какой-то веской причины находиться в одном месте.

Для каждой из групп также приводится пример сокровищ, которым они располагают. Это богатство крайне редко представляет собой гору золотых монет, чаще всего оно распределено между медью, серебром и какими-

то громоздкими произведениями искусства. Враги будут использовать волшебные предметы, о свойствах которых они осведомлены. Более подробные рекомендации по созданию сокровищ вы можете найти во второй книге правил “Багровой зари”, “Чудовища и сокровища”.

Кроме того, для каждого типа столкновений приведено 6-10 внезапных поворотов, которые можно использовать, чтобы добавить встрече какую-то изюминку. В некоторых случаях вам будет известно всё необходимое о мотивации обитателей руин, но в остальных ситуациях эти таблицы помогут вам украсить непримечательное гнездо зла какими-то неожиданными обстоятельствами.

к20	Обитатели руин	к20	Обитатели руин
1	База тонга	11	Изгнанный вельможа
2	Банда огров	12	Клан кобольдов
3	Беспокойные мертвецы	13	Клан людей-ящеров
4	Выжившие	14	Колдун-отшельник
5	Гоблиноиды, багберы	15	Культ Бездны
6	Гоблиноиды, гоблины	16	Культы Ада
7	Гоблиноиды, орки	17	Некроманты
8	Дварфы-изгнанники	18	Преступники
9	Древние автоматы	19	Сквоттеры
10	Злонамеренное эльфийское кредо	20	Фанатики

БАЗА ТОНГА

Некоторые тонги – всего лишь братства бедных простолюдинов, полагающихся друг на друга в преодолении невзгод и внезапных превратностей судьбы. Некоторые же являются сложными криминальными организациями, которые занимаются вымогательством, проституцией и скупкой краденного, а членство в них не отличается от членства в гильдии воров. Некоторым из таких криминальных тонгов нужны удалённые базы для хранения награбленного и разыскиваемых членов. Лидеры тонгов редко живут вдали от города, но многие из их наиболее кровавых подручных часто отдыхают там, чтобы избежать неловкого общения с местными магистратами.

Группы тонгов

Слабая: 5 бандитов тонга, 1 убийца тонга. Эта маленькая банда либо залегла на дно после какого-то преступления, либо охраняет тайник тонга.

Сокровища: к6 х 100 з.м., монетами и добычей.

Средняя: 25 бандитов тонга, 5 убийц тонга, 1 колдун тонга. В этой крепости тонга поддерживается строгий порядок под надзором мастера обрядов.

Сокровища: к4 х 1000 з.м., 1-2 дешёвых драгоценных камня, 1-2 дешёвых украшений, с вероятностью 50% 1 волшебный предмет и 2 зелья или свитка.

Сильная: 30 бандитов тонга, 15 убийц тонга, 1 мастер порядка, 2 колдуна тонга. Здесь собрались практически все бандиты и убийцы тонга под началом мастера порядка. Может быть, это тренировочная база большого и важного тонга, а возможно, целый тонг был недавно изгнан из своих бывших владений в городе.

Сокровища: 2к4 х 1000 з.м., к6 дорогих драгоценных камня, к4 дорогих украшения, 2 волшебных предмета, с вероятностью 50% ещё 1 волшебный предмет и 2 зелья.

Бандит тонга (ХД: 1; КБ: 11; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 15; навык: +1)

Убийца тонга (ХД: 2; КБ: 11; атака: 1 лёгкое оружие +2; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 14; навык: +1).

Мастер порядка (ХД: 8; КБ: 12; атака: 1 тяжёлое оружие +4; урон: к10; движение: 30'; боевой дух: 11; спасбросок: 14; навык: +3). Может пользоваться способностями вора.

Колдун тонга (ХД: 5; КБ: 11; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 13; навык: +2; очки колдовства: 7). Владеет 4 младшими и 2 старшими заклинаниями.

- 1 Тонг использует руины для хранения грузов, которые слишком опасно открыто ввозить в город. Недавно они украли что-то важное, и владелец хочет вернуть свою собственность.
- 2 Находящиеся в руинах члены тонга планируют захватить контроль над тонгом, устранив лидера в городе. Лидер может предпочесть устроить им неприятности.
- 3 В руинах зародился зловещий культ, и оттуда члены тонга постепенно распространяют его по всей организации.
- 4 Лидер тонга мечтает об укреплённой крепости в руинах, и работает над тем, чтобы превратить их в настоящее укрепление.
- 5 Руины на самом деле принадлежат богатому купцу, который хочет избавиться от тонга в них, но не осмеливается открыто потребовать выселения.
- 6 Тонг ведёт своё происхождение от изначальных обитателей руин, и ревностно охраняет их как наследие предков.
- 7 В руинах происходит что-то странное и зловещее, и те, кто за этим стоят, просто используют тонг в качестве прикрытия и охраны собственных тёмных дел.
- 8 Тонг на самом деле – разведывательное агентство, действующее в интересах какой-то враждебной ближайшему государству силы.

БАНДА ОГРОВ

Огры пограничья – результат человеческих пороков и извращённых желаний. Если человек полностью отдаётся во власть какого-то жестокого или омерзительного желания, его душа может привлечь внимание определённых тёмных сил. Эти зловещие духи проникают в смертную оболочку, извращая и наполняя её силой вместе с нечестивыми страстями. Вскоре жертва уже не может жить среди обычных людей, и вынуждена бежать в дикие места, чтобы жить с ограми. Те же духи направляют её к другим ей подобным, где можно утолять извращённые желания на похищенных и слабых существах. Огры постоянно охотятся на новых жертв, отсутствие которых может привести к нападениям друг на друга.

Группы огров

Слабая: 2 *огра-выродка*. Эта небольшая группа, скорее всего, недавно отделилась от большой банды в надежде найти какую-нибудь деревеньку или поселение, которым они смогут “наслаждаться” без необходимости делиться жертвами с остальными.

Сокровища: к6 х 100 з.м. в монетах разного номинала.

Средняя: 4 *огра-выродка*, 2 *огра-тирана*. Это небольшое племя охотится на обитателей близлежащих поселений, но выродки зачастую недовольны тем, что тираны забирают себе большую долю жертв. Такие банды держатся в основном на ненависти и страхе.

Сокровища: к8 х 1000 з.м., к6+2 дешёвых драгоценных камня, к4 дешёвых украшения.

Сильная: 10 *огров-выродков*, 5 *огров-тиранов*, 1 *ведьма огров*. Столь многочисленная банда огров должна оставаться поблизости от большого источника жертв, иначе неудовлетворённость заставит их разбиться на мелкие группы охотников. Возглавляющая их ведьма приложит все усилия, чтобы её “верные” слуги не пошли на этот шаг.

Сокровища: 2к6 х 1000 з.м., к6+3 дорогих драгоценных камня, к4+2 дорогих украшения, с вероятностью 25% один волшебный предмет и два зелья или свитка.

Огр-выродок (ХД: 4; КБ: 14; атака: 1 кулак+4 или дубина +4; урон: к6 или к10; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 13; навык: +2)

Огр-тиран (ХД: 6; КБ: 14; атака: 1 кулак +6 или дубина +6; урон: к8+2 или к12+2; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 12; навык: +2).

Ведьма огров (ХД: 7; КБ: 14; атака: 1 кулак +7 или дубина +7; урон: к6+2 или к12+2; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 12; навык: +2; очки колдовства: 10). Владеет 4 младшими заклинаниями, 2 старшими и 1 великим.

- 1 Банда планирует какое-то впечатляющее злодейство и уже захватила десятки жертв. Если их не выручить в ближайшее время, спасать будет некого.
- 2 Огры маскируются под группу бездомных, авантюристов или других обитающих в диких землях людей. Когда жертвы ослабляют бдительность, огры внезапно нападают на них.
- 3 Огры схватили сына или дочь местного вельможи. Они знают, что с жертвой надо расправиться побыстрее, пока не прибудет спасательная группа, но не могут договориться между собой, чьи жуткие желания удовлетворит их добыча.
- 4 Ограми командует ведьма, которая приготовила множество сложных ловушек, чтобы расправляться с чужаками.
- 5 Какой-то важный местный житель был "похищен" ограми. На самом деле он недавно сам превратился в огра и добровольно присоединился к своим новым сородичам.
- 6 Одна из банд огров сотрудничала с важным местным жителем в серии ужасных преступлений. Доказательства этому можно найти в руинах.

БЕСПОКОЙНЫЕ МЕРТВЕЦЫ

Труп, не получивший подобающие погребальные обряды, оставляет свою душу уязвимой для голода повелителей Ада в загробном мире. Хорошие и праведные души могут надеяться на вмешательство и защиту добрых богов, но у не столь благородных духов таких гарантий нет. Некоторые из них слишком боятся покинуть мир живых и остаются в нём испуганными призраками, лелеющими ненависть к живым, которые не отпустили им грехи. Для того, чтобы отправить их в загробный мир, нужен или благословлённый служитель богов, или крепкое оружие. Места, в которых много людей умерло без заботы жрецов или погребальных обрядов, часто служат рассадниками разгневанных, напуганных неупокоенных мертвецов.

Группы неупокоенных мертвецов

Слабая: 5 скелетов, 4 зомби. Небольшие группы нежити, подобные этой, часто возникают, когда один труп восстаёт и убивает тех, кто тоже боится загробного мира.

Сокровища: к6 х 10 з.м. разбросанным имуществом.

Средняя: 10 скелетов, 10 зомби, 5 упырей. Сладкая плоть живых облегчает боль смерти для упырей, населяющих это место. Убитые ими жертвы, не сожранные полностью, присоединяются к ним в виде сбитых с толку разгневанных зомби.

Сокровища: к4 х 1000 з.м., 1-3 дешёвых драгоценных камня, 1-3 дешёвых украшения.

Сильная: 30 скелетов, 20 зомби, 10 упырей, 1 беспокойный призрак. Это масштабное заражение, скорее всего, следствие какого-то жуткого побоища или тёмного ритуала.

Сокровища: к8 х 1000 з.м., к4 дорогих драгоценных камня, к4 дорогих украшения, 1 волшебный предмет, с вероятностью 25% два зелья или свитка.

Скелет (ХД: 1; КБ: 13; атака: 1 лёгкое оружие +1 или когти +1; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 12; спасбросок: 15; навык: +0)

Зомби (ХД: 2; КБ: 11; атака: 1 удар или среднее оружие +2; урон: к8; движение: 20'; боевой дух: 12; спасбросок: 14; навык: +0).

Упирь (ХД: 2; КБ: 13; атака: 2 х когти +2, 1 укус +2; урон: к3/к3/к3 + спасбросок стойкости или паралич; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 14; навык: +1).

Беспокойный призрак (ХД: 6; КБ: 17; атака: 1 холодное прикосновение +7; урон: к8 + высасывание 2 уровней; движение: 50'; боевой дух: 12; спасбросок: 12; навык: +2).

- 1 Мертвецы – это в основном первоначальные обитатели руин. Многие из них погибли, когда это место было разрушено.
- 2 Мёртвые были авантюристами, погибшими здесь без погребальных обрядов.
- 3 Мёртвые были поселенцами, безуспешно пытавшимися основать в руинах новую колонию.
- 4 Мертвецы – результат ужасных ритуалов какого-то некроманта, который может по-прежнему оставаться где-то рядом.
- 5 Мертвецы – это солдаты, сражавшиеся здесь в какой-то великой битве, возможно, уничтожившей руины.
- 6 Мертвецы очень древние, они восстали, когда обитатели руин потревожили ещё более древний монумент.

ВЫЖИВШИЕ

Эти выжившие остались здесь со времён изначального поселения, ставшего впоследствии руинами. Предки некоторых из них, возможно, жили здесь ещё до нашествия Бездны и исхода человечества в пограничье. Большинство подобных племён считают чужаков смертельной угрозой, привыкнув к различным опасностям вроде набегов гоблиноидов. Они могут сохранять фрагменты своей старой культуры, но продвинутая магия и технологические навыки вроде обработки металлов, скорее всего, утрачены. Чужаки могут попробовать договориться с некоторыми из этих племён, но прошлый опыт научил большинство из них сразу атаковать незнакомцев.

Группы выживших

Слабая: 8 выживших воинов, 1 выживший воевода. Столь малая группа – скорее всего ударный отряд, отправленный из большего поселения, или жалкие остатки старого. Во втором случае с ними будут женщины и дети в том же количестве. **Сокровища:** к6 х 10 з.м., старыми монетами и имуществом.

Средняя: 20 выживших воинов, 5 выживших воевод, 1 выживший вождь, 1 выживший шаман. Группа такого размера, вероятно, состоит из всех боеспособных жителей небольшого поселения выживших. Также с ними присутствуют мирные обитатели в том же количестве.

Сокровища: 2к4 х 1000 з.м., 1-3 дешёвых драгоценных камня, 1-3 дешёвых украшения, с вероятностью 50% два зелья и один волшебный предмет.

Сильная: 40 выживших воинов, 10 выживших воевод, 1 выживший вождь, 2 выживших шамана. Такая сила, скорее всего, является воинством какого-то серьёзного повеления выживших, которое умудрилось сохранить не меньше сотни своих мирных обитателей. Подобные группы могут по-прежнему хранить достаточно сложные навыки колдовства или ремесла.

Сокровища: 2к6 х 1000 з.м., к6+2 дорогих драгоценных камня, к4+1 дорогих украшения, два волшебных предмета и с вероятностью 50% ещё один волшебный предмет.

Воин (ХД: 1; КБ: 12; атака: 1 копьё +1; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 15; навык: +1)

Воевода (ХД: 2; КБ: 13; атака: 1 меч +2; урон: к8; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 14; навык: +1).

Вождь (ХД: 4; КБ: 15; атака: 1 меч +4; урон: к8; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 13; навык: +2).

Шаман (ХД: 3; КБ: 13; атака: 1 палица +1; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 14; навык: +2; очки колдовства: 5). Владеет 3 младшими заклинаниями.

- 1 Выжившие – остатки относительно недавней неудачной попытки колонизации руин. Они убеждены, что чужаки посланы "украсть их землю", и переубедить их в этом крайне сложно.
- 2 Сообщество использует ужасные способы выживания, став каннибалами или кем-то похуже, чтобы противостоять окружающим опасностям.
- 3 Выживших поработило более могущественное создание, которое защищает их и требует от них поклонения или службы.
- 4 Выжившие хранят очень странные представления о внешнем мире, например, что другие люди – это просто новая форма гоблиноидов, или что остальной мир населён исключительно чудовищами.
- 5 Выжившие сохранили несколько фрагментов могущественной магии или экзотических технологий своей старой культуры, и готовы использовать её против чужаков.
- 6 Выжившие приветствуют приток новой крови от чужаков, но не намерены позволить кому-то из них уйти, и планируют искалечить их, чтобы заставить остаться.
- 7 Выжившие сохранили свою былую мудрость, но к чужакам относятся как к примитивным варварам, которых нужно отогнать от святилища их древнего дома.
- 8 Выжившие разделены, некоторые из них хотят вернуться во внешний мир. Лидеры по-прежнему уверены, что внешние контакты приведут лишь к гибели их сообщества.

Гоблиноиды

Гоблиноиды ненавидели людей с того времени, как первые беженцы от нашествия Бездны появились в пограничье. Чужаки распространились как чума, охотно занимаясь трудом рабов – фермерством и строительством, чем подтвердили своё рабское предназначение для более сильных гоблиноидов. Племена можно встретить по всему пограничью, враждующие и воюющие друг с другом. Орки предпочитают горы и холмы, багберы – каменистые холмы и густые джунгли, а гоблины бродят везде, где можно найти достаточно добычи. Дикие племена занимаются охотой и собирательством, а те, кому посчастливится пленить других гоблиноидов или людей, практикуют сельское хозяйство или каннибализм. Все гоблиноиды считают фермерство и животноводство занятием для рабов, неприемлемым для воинов. Здесь приведены характеристики для орков, но эту же модель можно применить для всех разновидностей гоблиноидов:

Группы гоблиноидов

Слабая: 8 воинов орков и 1 лидер орков. Группы такого размера практически всегда являются диверсионными, не имеющими попутчиков в виде женщин и детей. Однако некоторые из них – это остатки племени, потерявшего слишком многих членов; подобные группы могут содержать такое же число некомбатантов.

Сокровища: к6 х 10 з.м., чаще в награбленном имуществе, чем в монетах.

Средняя: 20 воинов орков, 2 лидера орков, 1 ведьма орков, 1 вождь орков. Это либо сильная диверсионная группа или маленькое племя. Во втором случае с ними будет такое же количество женщин и детей.

Сокровища: к4 х 1000 з.м., 1-4 дешёвых драгоценных камня, 1-2 дешёвых украшения, с вероятностью 15% 2 волшебных предмета и 2 зелья.

Сильная: 60 воинов орков, 6 лидеров орков, 3 ведьмы орков, 1 вождь орков, 1 великий вождь орков. Это могущественное племя гоблиноидов, с таким же количеством женщин и детей где-то в логове.

Сокровища: к10 х 1000 з.м., к4 дорогих драгоценных камня, к4 дорогих украшения, 1 волшебный предмет, с вероятностью 50% ещё 1 волшебный предмет и два зелья.

Воин орков (ХД: 1; КБ: 13; атака: 1 оружие +1; урон: оружие; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 15; навык: +1)

Лидер орков (ХД: 2; КБ: 13; атака: 1 оружие +2; урон: оружие+1; движение: 20'; боевой дух: 8; спасбросок: 14; навык: +1).

Ведьма орков (ХД: 3; КБ: 12; атака: 1 ведьмовской огонь +4; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 14; навык: +1; очки веры: 5). Владеет младшими заклинаниями сфер войны и исцеления.

Вождь орков (ХД: 3; КБ: 14; атака: 1 оружие +3; урон: оружие+3; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 14; навык: +2).

Великий вождь орков (ХД: 5; КБ: 16; атака: 1 оружие +5; урон: оружие+3; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 13; навык: +2).

к8

Неожиданный поворот

- 1 Могущественная ведьма приказала своему племени захватить руины в качестве базы для дальнейших завоеваний.
- 2 Изменники из числа людей торгуют с гоблиноидами, а руины служат для них местом встречи.
- 3 Несколько племён обосновались в руинах, чтобы содержать их в качестве нейтральной земли для обмена товарами, женщинами и рабами. Хотя ведьмы согласны, что все племена "чисты", воины категорически не доверяют друг другу.
- 4 Ведьма получила видение о могущественном магическом артефакте, спрятанном где-то в руинах, и теперь племя его разыскивает.
- 5 В руинах или прилегающей местности действует культ Бездны, и ведьма гоблиноидов привела сюда своё племя, чтобы уничтожить его.
- 6 Более могущественное племя изгнало гоблиноидов с их земель, и выжившие перегруппировываются в руинах.
- 7 Гоблиноидов поработила какая-то могущественная сила, которую они потревожили в руинах. Сила может желать просто уединения или готовится захватить близлежащие поселения.
- 8 Гоблиноиды захватили в рабство другую группу, обитавшую в руинах до них. Теперь пленников используют в качестве сельскохозяйственных рабов и, время от времени, в пищу.

ДВАРФЫ-ИЗГНАННИКИ

Некоторые дварфы покидают дома из-за войн, голода или внутренних дразг, стараясь начать новую жизнь в землях людей. Иные предпочитают не столь честный путь, и становятся таким же бичом для мирного населения, как банды гоблиноидов. Некоторые начинают поклоняться уничтоженной богине, обменивая кровавые ритуалы на сверхъестественные силы и надежду на спасение в загробном мире, не требующую полные гробницы золота или помощь предков. Некоторые пытаются обустроить собственные гробницы, и готовы убить любого за золото, которое потребуется их духам после смерти.

Группы дварфов-изгнанников

Слабая: 10 дварфов-изгнанников. Такая маленькая группа – скорее всего, бандиты и воры, изгнанные из клана за свои преступления.

Сокровища: монеты и товары на 2кб х 10 з.м.

Средняя: 25 дварфов-изгнанников, 5 ветеранов дварфов. Такое количество изгнанников говорит о фракции, потерпевшей поражение во внутреннем противостоянии, или о маленьком поселении, избравшем уединение от своих сородичей. Во многих подобных группах будут женщины и дети.

Сокровища: 2кб х 1000 з.м., 1-3 дешёвых драгоценных камня, 1-3 дорогих украшения, одно волшебное оружие, с вероятностью 25% волшебный доспех и два зелья.

Сильная: 40 дварфов-изгнанников, 10 ветеранов дварфов, 1 вождь дварфов. Столь многочисленная группа наверняка собирается основать новое поселение или захватить его у более слабого клана. Некоторые подобные группы принадлежат к поклонникам убитой богини, и могут включать дварфов со жреческими способностями и нездоровым пристрастием к пыткам как своих сородичей, так и чужаков.

Сокровища: 4кб х 1000 з.м., 2кб+2 дорогих драгоценных камня, 2к4+1 дорогих украшения, одно волшебное оружие, один волшебный доспех, с вероятностью 50% ещё два волшебных предмета.

Дварф-изгнанник (ХД: 1; КБ: 15; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: кб; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 15; навык: +1)

Ветеран дварфов (ХД: 2; КБ: 17; атака: 1 среднее оружие +3; урон: к8; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 14; навык: +2)

Вождь дварфов (ХД: 5; КБ: 18; атака: 1 тяжёлое +5; урон: к10+2; движение: 30'; боевой дух: 11; спасбросок: 13; навык: +2)

- 1 Дварфы поклоняются убитой богине, их возглавляет жрец. Их цель – захватывать и приносить в жертву останкам своей богини других дварфов, но подойдут любые разумные существа.
- 2 Дварфов выгнали из их дома враги из глубин, и они пришли в руины в поисках убежища. Некоторые достаточно отчаялись, чтобы убивать незнакомцев, но остальные готовы просить о помощи.
- 3 Дварфы уверены, что руины принадлежали их предкам, или, если это совершенно невероятно, древние поселения расположены под руинами. Они могут ошибаться, но будут яростно сражаться, чтобы отогнать "нарушителей".
- 4 Дварфов изгнали из дома за их проблемное поведение. С тех пор они обратились к грабежу, но могут попытаться вести переговоры с теми, кто сможет им помочь отомстить сородичам.
- 5 Дварфы – социальные изгои, которые покинули свой дом сами, чтобы не терпеть унижения и насмешки. Там могут быть мужчины, которые хотят быть мастерами и ремесленниками, или женщины, желающие заниматься войной или строительством. К чужакам они будут относиться с настороженностью, будучи привычными к насмешкам, но не обязательно сразу будут прибегать к насилию.
- 6 Дварфы поражены заразной грибковой болезнью, и были изгнаны из своего дома, чтобы не заразить остальных. Со временем болезнь их убьёт, но пока они голодны и в отчаянии.
- 7 Дварфы – остатки группы наёмников или авантюристов, добившиеся лишь неудач. Теперь они озлоблены и склонны забирать у незнакомцев всё, что захотят.
- 8 Дварфы откололись от своего клана из-за множества разногласий, и хотят основать здесь новое поселение. Они будут ревностно охранять "свою" новую землю.

ДРЕВНИЕ АВТОМАТОНЫ

Многие народы древних империй использовали автоматов. Механические рабочие и слуги были верными помощниками богатых и знатных людей, однако со временем материалы, необходимые для их создания, стали слишком редки. Усилия и средства, которые требовались для создания подобных конструкций, были слишком велики, поэтому со временем автоматов вытеснил гораздо более дешёвый труд человека. Тем не менее, в некоторых руинах можно по-прежнему встретить остатки этих творений механики и магии, которые продолжают ожидать приказов от своих старых хозяев, давным-давно канувших в вечность.

Группы древних автоматов

Слабая: 8 автоматов-слуг. Эти конструкции могут быть обветшавшей прислугой в давно покинутом жилище какого-то вельможи. Они будут яростно защищать имущество своего хозяина.

Сокровища: собственных сокровищ нет.

Средняя: 15 рабочих автоматов, 5 автоматов-слуг. В этой группе автоматы-слуги руководят своими более глупыми коллегами. Если слуг отделить от их подопечных, рабочие могут прийти в замешательство и забыть свою цель.

Сокровища: собственных сокровищ нет.

Сильная: 5 автоматов-слуг, 2 древних боевых голема, 1 стальной крушитель. Автоматы-слуги выступают в качестве механиков, обслуживающих своих боевых товарищей, и без колебаний спустят их на чужаков, вступивших на запретную территорию.

Сокровища: собственных сокровищ нет.

Автоматон, слуга (ХД: 1; КБ: 14; атака: 1 кулак или оружие +1; урон: к4 или оружие; движение: 30'; боевой дух: 12; спасбросок: 15; навык: +2)

Автоматон, рабочий (ХД: 2; КБ: 12; атака: 1 кулак или оружие +2; урон: к6 или оружие; движение: 30'; боевой дух: 12; спасбросок: 14; навык: +1)

Древний боевой голем (ХД: 8; КБ: 18; атака: 1 клинок+8, 1 кулак +8; урон: к12/к12; движение: 30'; боевой дух: 12; спасбросок: 11; навык: +1; неуязвим к обычному оружию и контролю сознания, половина урона от огня, электричества, холода, кислоты)

Стальной крушитель (ХД: 10; КБ: 16; атака: 2 клинка +1, 1 выстрел +10; урон: 2к6/2к6/2к10; движение: 30'; боевой дух: 12; спасбросок: 14; навык: +1; неуязвим к обычному оружию и контролю сознания; половина урона от огня, электричества, холода, кислоты; выстрел поражает любое количество целей в радиусе 10' с отдельным броском атаки для каждой)

- 1 Конструкты – рабочие автоматы, которых древний волшебник оставил охранять руины от чужаков.
- 2 Конструкты – автоматы-слуги, некогда назначенные обслуживать обитателей руин. Некоторые из них, возможно, обрели собственную волю за прошедшие века, но остальные продолжают хаотично переключаться между программами обслуживания вторгнувшихся авантюристов как почётных гостей, и уничтожения тех же авантюристов как грабителей.
- 3 Автоматы нечеловеческие по своей природе, древние слуги какого-то чуждого народа. Возможно, владельцы руин нашли их в другом месте и использовали для своих нужд, а возможно, они находятся здесь не одну эпоху.
- 4 Большая часть автоматов была уничтожена в прошлом вторгнувшимися силами или авантюристами. Выжившие автоматы категорически отказываются общаться, даже если способны на переговоры.
- 5 Автоматы обрели самостоятельность, их поведение стало странным. Они могут считать себя людьми, пылать жгучей ненавистью к своим создателям, а возможно их извратила старая испортившаяся магия.
- 6 Автоматы очень древние, они восстали, когда обитатели руин потревожили ещё более древний монумент.

ЗЛОУМЕРЕННОЕ ЭЛЬФИЙСКОЕ КРЕДО

Большинство эльфийских кредо – мирные философы. Некоторые требования, которые они предъявляют к своим последователям, могут показаться странными и необычными, но с теми, кто не принадлежит к их рядам, такие кредо вполне способны взаимодействовать мирно. Однако принципы некоторых кредо настолько токсичны, что их последователи представляют опасность для всех, кто не принадлежит к народу эльфов. Убеждения некоторых фанатиков столь кровожадны, что даже эльфы для них могут считаться законной добычей, если не являются последователями того же кредо. Рядовые члены большинства таких сообществ не прошли необходимую подготовку, чтобы направить свои природные таланты в колдовскую сферу, но их лидеры могут быть могущественными заклинателями.

Группы эльфов

Слабая: 9 эльфийских послушников. Эта маленькая группа, скорее всего, результат проповедей харизматичного эльфийского философа или осколок разбитого кредо, имевшего слишком много врагов.

Сокровища: 2кб х 10 з.м. в монетах разного номинала.

Средняя: 15 эльфийских послушников, 5 эльфов-фанатиков, 2 эльфийских мага. Это кредо могло осесть здесь со своими супругами и детьми, держась на достаточном удалении от неприемлемых принципов низших народов. Они могут быть частью более толерантного кредо, ставшей нетерпимым из-за пропаганды демагога или из-за кризиса.

Сокровища: кб х 1000 з.м., 1-3 дешёвых драгоценных камня, 1-3 дешёвых украшения, один свиток, с вероятностью 50% ещё два зелья или свитка и один волшебный предмет.

Сильная: 40 эльфийских послушников, 10 эльфов-фанатиков, 4 эльфийских мага, 1 лорд-колдун. У этого кредо достаточно сил, чтобы захватить власть над деревней или подобным скромным поселением, и, возможно, это они и планируют сделать в ближайшем будущем. Их лидер, вероятно, мечтает о будущей славе кредо с собой во главе, и о сокрушённых противниках, решивших встать на его пути.

Сокровища: 2кб х 1000 з.м., 2кб+2 дорогих драгоценных камня, к4+1 дорогих украшения, два волшебных предмета, с вероятностью 50% ещё один волшебный предмет и два зелья или свитка.

Эльфийский послушник (ХД: 1; КБ: 12; атака: 1 среднее оружие+1; урон: к8; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 15; навык: +1)

Эльф-фанатик (ХД: 2; КБ: 15; атака: 1 среднее оружие +2; урон: к8; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 14; навык: +2).

Эльфийский маг (ХД: 4; КБ: 16; атака: 1 лёгкое оружие +4; урон: кб; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 13; навык: +2; очки колдовства: 6). Владеет 3 младшими заклинаниями и 1 старшим заклинанием.

Лорд-колдун (ХД: 8; КБ: 16; атака: 1 тяжёлое оружие +9; урон: к10; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 11; навык: +3; очки колдовства: 12). Владеет 5 младшими, 3 старшими и 2 великими заклинаниями, может обладать способностями сферы мудрости или очарования.

к8

Неожиданный поворот

- 1 Кредо уверено, что получает божественность из человеческих жертвоприношений.
- 2 Кредо уверено, что эльфы должны преобразовать общество в организованную идиллию, и поработает чужаков, чтобы те помогли строить эту утопию.
- 3 Кредо ненавидит все народы, кроме безбожных – эльфов, dwarфов и полуросликов. Остальных подвергают ритуальным пыткам и убивают.
- 4 Кредо отвергает концепцию морали и всеми силами стремится к собственному удовольствию. Для этого могут сгодиться и товарищи по кредо, но в случае с чужаками можно не волноваться о сопутствующем уроне.
- 5 Кредо считает, что эльфы по своей природе превосходят все другие народы. Остальных могут считать заблудшими детьми или просто скотом.
- 6 За Кредо охотятся эльфы из вражеского кредо или мстительные местные жители.
- 7 Эльфы верят, что лорд-колдун из их Кредо погребён где-то в этих руинах, и ищут способы его воскресить.
- 8 Кредо жестоко, но не настолько, чтобы игнорировать возможности дипломатии. Они хотят использовать руины в качестве базы, из которой со временем контролировать весь регион.

ИЗГНАННЫЙ ВЕЛЬМОЖА

Неудачи на политической арене пограничья могут обходиться очень дорого, и большинство потерпевших политическое поражение вельмож предпочитают избежать длительных бесед с палачами в пыточных камерах. Немногие склонны к мирной жизни в глуши, и большинство вынашивает планы мести реальным и мнимым врагам, ответственным за их нынешнее положение.

Группы изгнанных вельмож

Слабая: 10 верных прислужников и вельможа с характеристиками опытного телохранителя. Скорее всего, эта группа бежит от магистрата, преследующего вельможу за какое-то преступление.

Сокровища: к6 х 100 з.м. в монетах разного номинала.

Средняя: 20 верных прислужников, 10 опытных телохранителей, 1 опытный вельможа. Это сборище – полный домашний штат вельможи, отправившийся в дикие места. Спутники явно крайне преданы своему хозяину и переносят лишения без жалоб.

Сокровища: 2к4 х 1000 з.м., к4+1 дешёвых драгоценных камней, к4 дорогих украшений, с вероятностью 50% два зелья и один волшебный предмет.

Сильная: 40 верных прислужников, 20 опытных телохранителей, 1 опытный вельможа, 1 колдун-перебежчик. Вельможа с таким количеством слуг явно создаёт мощную оперативную базу в глуши. Скорее всего, у него в подчинении находится как минимум одна деревня, чтобы прокормить такое количество прислуги.

Сокровища: 2к6 х 1000 з.м., к6 дорогих драгоценных камней, к4 дорогих украшения, два волшебных предмета, с вероятностью 50% ещё один волшебный предмет и два зелья.

Верный прислужник (ХД: 1; КБ: 12; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 15; навык: +1)

Опытный телохранитель (ХД: 2; КБ: 14; атака: 1 среднее оружие +2; урон: к8; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 14; навык: +2)

Опытный вельможа (ХД: 5; КБ: 16; атака: 1 среднее оружие +5; урон: к8+1; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 13; навык: +2)

Колдун-перебежчик (ХД: 7; КБ: 11; атака: 1 лёгкое оружие +1, заклинания; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 12; навык: +2; очки колдовства: 10).

Владеет 4 младшими, 2 старшими и 1 великим заклинанием.

- 1 Вельможа был вынужден бежать после того, как у него дома обнаружили алтарь повелителей Ада. Возможно, он простой последователей демонов, а возможно, обладает жреческими способностями.
- 2 Вельможу предал бывший союзник, обвинив в измене. На самом деле он невиновен во вменяемых ему преступлениях.
- 3 Вельможа лелеет мечту создать в диких местах новое государство и попытается привлечь других на свою сторону.
- 4 Вельможа прячется от наёмного убийцы, подосланного родственником, который не может дождаться его естественной смерти. Он склонен принимать авантюристов за подосланных громил.
- 5 Вельможа совершил столь ужасные преступления, что даже его высокое положение не смогло уберечь его от последствий. Он привык к злу и рассматривает глушь как свободную арену для своих грехов.
- 6 Вельможа уверен, что руины принадлежат ему. Независимо от наличия доказательств, он будет яростно сражаться с любыми "грабителями", вторгшимися на его территорию.
- 7 Вельможу выгнали из дома гоблиноиды или другие противники, и он был вынужден искать убежище в руинах. Он жаждет вернуться домой и изгнать захватчиков.
- 8 Вельможа содержит здесь нескольких "проблемных" людей, используя руины как личную темницу. Он регулярно посещает руины для "разговоров" с жертвами.

КЛАН КОБОЛЬДОВ

Кобольды – жалкие вырожденные гуманоиды, которые рождаются, живут и умирают среди всевозможных нападений и невзгод. Хотя они могут показаться смешными из-за своих визгливых голосов и шаркающей походки, большинство кобольдов в душе – отпетые садисты. Они страстно любят мучить более слабых, и некоторые повелители держат кобольдов как смесь домашних животных, шутов и пыточных дел мастеров. Кобольды – жалкие трусы, общество которых построено на страхе и угрозах. Их легко заставить служить более ужасным созданиям, однако они склонны убегать, если не управлять ими напрямую.

Группы кобольдов

Слабая: 10 кобольдов-копейщиков, 1 кобольд-альфа. Эта жалкая свора, скорее всего, подстерегает одиноких путников или других беззащитных жертв.

Сокровища: к20 з.м. в монетах и мелкой добыче.

Средняя: 30 кобольдов-копейщиков, 3 кобольда-альфы, 1 ведьма кобольдов. Эта стая, скорее всего, является основной боевой силой целого клана, и, возможно, живёт в руинах уже достаточно долго. Кобольды быстро размножаются, но также являются излюбленным блюдом для множества чудовищ.

Сокровища: к2 х 1000 з.м., 1-2 дешёвых драгоценных камня, 1-2 дешёвых украшения, с вероятностью 50% два зелья или свитка.

Сильная: 50 кобольдов-копейщиков, 5 кобольдов-альф, 2 ведьмы кобольдов, 1 король кобольдов. Это племя могуче по меркам кобольдов и формально объединено под началом короля, необычайно массивного и злобного представителя своего вида. Такие короли легко добиваются подчинения других кобольдов, но их амбиции обычно приводят к короткому и увлекательному правлению.

Сокровища: к4 х 1000 з.м., 1-4 дорогих драгоценных камня, 1-2 дорогих украшения, один волшебный предмет, с вероятностью 25% ещё один волшебный предмет и два зелья.

Кобольд-копейщик (ХД: 1/2; КБ: 12; атака: 1 лёгкое оружие; урон: кб-1; движение: 30'; боевой дух: 6; спасбросок: 15; навык: 0)

Кобольд-альфа (ХД: 1; КБ: 12; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: кб; движение: 30'; боевой дух: 7; спасбросок: 15; навык: +1).

Ведьма кобольдов (ХД: 3; КБ: 13; атака: 1 лёгкое оружие +3; урон: кб; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 14; навык: +1; очки веры: 4). Владеет младшими заклинаниями сферы войны и исцеления.

Король кобольдов (ХД: 3; КБ: 14; атака: 1 среднее оружие +3; урон: к8; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 14; навык: +1).

- 1 Кобольды бегут от более ужасного противника, например, банды гоблиноидов или огров. Эти маленькие собакоподобные человечки украли что-то ценное, и хозяева преследуют их, чтобы вернуть своё имущество.
- 2 Кобольды предлагают свои услуги по нападению на врагов какому-то местному бандиту или вельможе. Они не слишком храбры, но берут недорого.
- 3 Кобольды заражены какой-то болезнью, похожей на бешенство. Недуг лишает их обычной трусости и заставляет с неконтролируемой яростью набрасываться на чужаков.
- 4 Какой-то могущественный жрец-перебежчик или зловещий колдун захватил власть над племенем и заставляет их помогать себе – к вящему неудовольствию альфа и короля.
- 5 Кобольдов поработили другие силы, которые используют их для раскопок в руинах в поисках сокровищ и артефактов. Кобольды ненавидят своих хозяев ещё больше, чем авантюристов.
- 6 Кобольды жаждут мести за недавнюю атаку со стороны людей. Конечно же, кобольды планируют съесть детей своих обидчиков, но пока не набрались храбрости для нападения.
- 7 Колдун проводит над кобольдами опасные опыты, мутациями превращая их в яростных воинов, жутких чудовищ, а иногда – в живые бомбы.
- 8 Кобольды откопали какой-то волшебный артефакт и полны самоуверенностью из-за своих новых способностей – вероятно, необоснованной. Они собираются воспользоваться артефактом против своих врагов при первой же возможности.

КЛАН ЛЮДЕЙ-ЯЩЕРОВ

Люди-ящеры – уединённый народ, хладнокровный, медитативный и безразличный к желаниям людей. Иногда они занимают оставленные другими руины и яростно сражаются с теми, кто пытается их изгнать. Для них люди и прочие разумные создания – не более чем животные, которых нужно или забивать на еду, или изгонять со священной земли. Однако эти лишённые чешуи твари слишком многочисленны, так что некоторые племена предпочитают договариваться с ними миром, чтобы не быть уничтоженными.

Группы людей-ящеров

Слабая: 7 воинов. Такая маленькая группа, скорее всего, готовит налёт ради еды или добычи, или охраняет какое-то священное место вдали от основного гнезда.
Сокровища: безделушки и монеты на к8 х 10 з.м.

Средняя: 16 воинов, 1 военный вождь, 1 шаман. Эти бойцы могут представлять собой всю боевую силу маленького племени, либо быть мощной ударной группой, отправленной разграбить близлежащее людское поселение или обыскать старые руины на предмет реликвий.

Сокровища: к8 х 1000 з.м., 1-6 дешёвых драгоценных камней, 1-4 дешёвых украшения.

Сильная: 30 воинов, 5 военных вождей, 2 шамана, 1 древний спящий. Этому племени сильно повезло, и они смогли разбудить одного из спящих, древних повелителей их вида. Освобождённый от сковывавшего его сна спящий горит желанием очистить мир от заповивавших его теплокровных волосатых животных.

Сокровища: 2к6 х 1000 з.м., к6+1 дорогих драгоценных камней, к4 дорогих украшения, с вероятностью 50% два волшебных предмета и два зелья или свитка.

Воин (ХД: 2; КБ: 13; атака: 1 лёгкое оружие +2; урон: к6+1; движение: 30', плавание 50'; боевой дух: 8; спасбросок: 14; навык: +1)

Военный вождь (ХД: 4; КБ: 14; атака: 1 среднее оружие +4; урон: к8+1; движение: 30', плавание 50'; боевой дух: 10; спасбросок: 13; навык: +2).

Шаман (ХД: 4; КБ: 14; атака: 1 лёгкое оружие +4; урон: к6+1; движение: 30', плавание 50'; боевой дух: 10; спасбросок: 15; навык: +1; очки веры: 6). Владеет младшими заклинаниями сферы войны, исцеления и воды.

Древний спящий (ХД: 7; КБ: 14; атака: 1 тяжёлое оружие +7; урон: к10+1; движение: 30', плавание 50'; боевой дух: 10; спасбросок: 12; навык: +3).

- 1 Люди-ящеры выбрали руины своим гнездом, и охраняют большой кластер яиц. Если дать им время вылупиться и вырасти, клан будет вынужден устраивать набеги на соседей ради пропитания.
- 2 Людей-ящеров ведёт могущественный шаман, стремящийся поработить близлежащие людские сообщества ради продовольствия и рабов.
- 3 Знамения и знаки сказали людям-ящерам, что эти руины – священная земля. Они будут сражаться до смерти за контроль над этим местом.
- 4 Это племя людей-ящеров скрещивалось с людьми. Некоторые племена будут согласны договориться о мирном сосуществовании, а некоторые просто добавили человеческой свирепости к своему неутолимому хладнокровному голоду.
- 5 Люди-ящеры были изгнаны из своих привычных земель более сильными противниками, многие из них ранены или искалечены. Они будут отчаянно сражаться, чтобы удержать то, что у них осталось.
- 6 Где-то неподалёку от руин погребён древний спящий, который или готов проснуться, или уже проснулся. Племя хочет служить ему и перевозносить его как божество.

КОЛДУН-ОТШЕЛЬНИК

Не каждый волшебник согласен оставаться в дозволенных для магического искусства пределах, некоторые желают быстро получить могущество через запретные исследования. Подобных искателей запрещённых знаний можно часто встретить в руинах, где они находят относительных комфорт и безопасность в своих изысканиях.

Группы колдунов-отшельников

Слабая: 5 верных слуг, 1 ученик волшебника. Волшебник, забравшийся так далеко от цивилизации, скорее всего сделал это с не слишком благими целями, но только совершенно сумасбродный ученик рискнёт вступить в конфликт, не будучи на сто процентов уверенным в собственном превосходстве.

Сокровища: 2кб х 10 з.м. в монетах различного номинала.

Средняя: 10 верных слуг, 5 опытных помощников, 2 ученика волшебника, 1 сведущий маг. Эта небольшая группа, скорее всего, занимается каким-то зловещим проектом, побочные действия которого или необходимые ингредиенты слишком неприглядны для цивилизованных мест.

Сокровища: к8 х 1000 з.м., 1-3 дорогих драгоценных камня, 1-3 дорогих украшения, два свитка, с вероятностью 50% - два зелья или свитка и один волшебный предмет.

Сильная: 15 верных слуг, 10 опытных помощников, 4 ученика волшебника, 2 сведущих мага, 1 учёный отшельник. Эта группа так же довольно многочисленна, и её глава, возможно, преподаёт определённые формы волшебства, которые не разрешаются в более цивилизованных местах.

Сокровища: 2кб х 1000 з.м., 1-3 дорогих драгоценных камня, 1-3 дорогих украшения, три свитка и один волшебный предмет, с вероятностью 50% два свитка или зелья и один волшебный предмет.

Верный слуга (ХД: 1; КБ: 12; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: кб; движение: 30'; боевой дух: 7; спасбросок: 15; навык: +1)

Опытный помощник (ХД: 3; КБ: 14; атака: 1 среднее оружие +3; урон: к8; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 14; навык: +2).

Ученик волшебника (ХД: 1; КБ: 11; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: кб; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 15; навык: +1; очки колдовства: 2). Владеет 1 младшим заклинанием.

Сведущий маг (ХД: 4; КБ: 11; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: кб; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 13; навык: +2; очки колдовства: 6). Владеет 2 младшими и 1 старшим заклинанием.

Учёный отшельник (ХД: 7; КБ: 11; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: кб; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 12; навык: +2; очки колдовства: 10). Владеет 4 младшими, 2 старшими и 1 великим заклинанием.

кб	Неожиданный поворот
1	Волшебник ищет могущества через договор с силами из иных миров. По руинам бродят странные фамильяры.
2	Волшебник уверен, что руины – это место силы, которой можно воспользоваться, чтобы усилить свои способности.
3	Волшебник собрал группу помощников и прислужников, чтобы провести сложный и кровавый ритуал для усиления собственной магии.
4	Волшебник уверен, что в руинах можно найти древние тексты о магии.
5	Волшебник прячется от соперника, у которого он украл ценный текст или предмет. Если соперник узнает о местоположении предмета, он, несомненно, объявится в руинах, чтобы вернуть свою собственность.
6	Волшебник работает вместе с беглым жрецом в попытке раскрыть тайны божественной магии.

КУЛЬТ БЕЗДНЫ

Тёмные уговоры Бездны просачиваются в головы несчастных. Образы, переносимые заражёнными снами, наполняют сознания жертв, обещая им безопасность для них самих и их близких. Большинство тех, кто затронут такими снами, отказываются от их обещаний, пока те не угаснут и не исчезнут навсегда. Более слабые, однако, подчиняются. Они совершают ради Бездны мелкие обряды и жертвоприношения, открывающие дверь шире. Каждая новая уступка приносит новый дар и новую помощь в их нуждах. Со временем требования Бездны становятся слишком большими, чтобы их можно было скрывать, и жертвам приходится бежать в дикие места к таким же культистам. Их одинаково ненавидят и гоблиноиды, и люди, и культистам с трудом удаётся захватывать достаточно жертв для ужасных ритуалов, которых требуют их извращённые деформированные жрецы.

Группы последователей Бездны

Слабая: 8 послушников культа, 1 адепт культа. Такие маленькие культы часто возникают, когда какой-нибудь харизматичный человек приводит к тёмным ритуалам остальную свою семью. Из-за изолированной природы подобные культы крайне сложно искоренить.

Сокровища: 2кб x 10 з.м. в монетах и имуществе.

Средняя: 15 послушников культа, 5 адептов культа, 1 колдун культа. Такие культы процветают за фасадами безобидных часовен или частного предпринимательства, осторожно привлекая затронутых Бездной последователей.

Сокровища: к4 x 1000 з.м., 1-2 дешёвых драгоценных камня, 1-2 дешёвых украшения, с вероятностью 50% 2 зелья и 1 волшебный предмет.

Сильная: 20 послушников культа, 15 адептов культа, 3 колдуна культа, 1 волхв культа, 1 демон Бездны. Столь могущественный культ сумел призвать одного из демонов Бездны, который теперь предводительствует в их тёмных ритуалах. Такое сообщество вряд ли способно спрятаться в стенах города, поэтому обычно они обитают в далёких укреплённых руинах.

Сокровища: 2к4 x 1000 з.м., 2к4 дорогих драгоценных камня, к8 дорогих украшения, 2 волшебных предмета, с вероятностью 50% 2 зелья и 1 волшебный предмет.

Послушник культа (ХД: 1; КБ: 10; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: кб; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 15; навык: +0)

Адепт культа (ХД: 2; КБ: 14; атака: 1 оружие +2; урон: оружие; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 14; навык: +1).

Колдун культа (ХД: 3; КБ: 11; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 14; навык: +1; очки колдовства 5). Владеет 4 младшими заклинаниями.

Волхв культа (ХД: 7; КБ: 11; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 12; навык: +2; очки колдовства: 10). Владеет 5 младшими, 3 старшими и 2 великими заклинаниями.

Демон Бездны (ХД: 9; КБ: 21; атака: 2 х когти +9, 1 укус +9; урон: к3/к3/к4; движение: 40'; боевой дух: 10; спасбросок: 11; навык: +2). Неуязвим к обычному оружию. Владеет 5 младшими заклинаниями, может использовать их без очков колдовства. Владеет способностями сфер пагубы, проклятия или обмана.

к6	Неожиданный поворот
1	Культисты – это вельможа и его прислуга, вынужденные бежать из старого дома, пока их преступления не были раскрыты.
2	Культисты – простые крестьяне, изгнанные разъярёнными соседями.
3	Среди культистов есть несколько магов, это сообщество колдунов, искавших не те тайны.
4	Культисты – это вырожденный тонг, заражённый через обращённых Бездной лидеров.
5	Кульť агрессивно вербует новых членов, рассылая агентов в близлежащие деревни и посёлки, чтобы заманить потенциальных неофитов в руины.
6	Лидеры культа скрыли свою истинную природу, и большинство рядовых членов считают, что поклоняются совсем другим духовным повелителям. Подобная личина редко держится длительное время, но в краткосрочной перспективе она может быть эффективна.

Культы Ада

Повелители Ада обещают своим верным последователям бесчисленные дары, а кое-где это поклонение имеет статус государственной религии. Однако в большинстве мест подобных верующих сторонятся, а открытое почитание повелителей Ада приравняется к государственной измене. Тем не менее, повелители Ада куда более щедро раздают свои благословения, чем другие божества, и отчаявшиеся люди часто готовы предложить им то, чего они требуют.

Многие наиболее опасные культы Ада маскируются под более безобидные верования, заманивая неосторожных и соблазняя демонстрациями демонической силы. Однако душу нельзя продать ненамеренно, поэтому рано или поздно новичка приводят к идолу из бронзы и чёрного камня и предлагают скрепить своё поклонение. Те, кто отказывается, уже не покидают храм живыми.

Группы культов повелителей Ада

Слабая: 7 ревнителей Ада, 1 жрец Ада. Эта группа – скорее всего новообразованная ячейка культа, или агенты более крупного сообщества, действующие как шпионы и диверсанты.

Сокровища: Золото и имущество на 2к6 х 10 з.м.

Средняя: 15 ревнителей Ада, 2 жреца Ада, 1 алый храмовник. Эта секта управляется ужасным алым храмовником, фанатичным блюстителем inferнальных заповедей.

Сокровища: к4 х 1000 з.м., 1-2 дешёвых драгоценных камня, 1-2 дорогих украшений, с вероятностью 50% два зелья и один волшебный предмет.

Сильная: 20 ревнителей Ада, 5 жрецов Ада, 2 алых храмовника, 1 младший демон. Это ужасающее братство находится под покровительством одного из демонических слуг повелителей Ада. Подобные культы редко скрываются в городах, и вынуждены искать уединения в далёких руинах и горах – однако не настолько далёких, чтобы их члены не смогли найти необходимые их хозяевам жертвы.

Сокровища: 2к4 х 100 з.м., 2к4 дорогих драгоценных камней, к8 дорогих украшений, два волшебных предмета, с вероятностью 50% ещё один волшебный предмет и два зелья.

Ревнитель Ада (ХД: 1; КБ: 11; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 15; навык: +1)

Жрец Ада (ХД: 2; КБ: 14; атака: 1 лёгкое оружие +2; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 14; навык: +2; очки веры: 4). Владеет младшими заклинаниями сфер войны и смерти.

Алый храмовник (ХД: 5; КБ: 16; атака: 1 среднее оружие +6; урон: к8 +2; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 13; навык: +2)

Младший демон (ХД: 8; КБ: 19; атака: 2 х когти +8, бичевание +8; урон: к6/к6/к10; движение: 30'; боевой дух: 11; спасбросок: 11; навык: +3). Владеет способностями обмана, очарования, пагубы, проклятий, мудрости и мощи.

кб	Неожиданный поворот
1	Култ управляется из государства, в котором поклонение повелителям Ада разрешено. Его цель – ослабить окружающие поселения диверсиями и налётами.
2	Последователи культа – местные жители, которых привлекли обещания божественных чудес и процветания в загробном мире.
3	К поклонению повелителям Ада последователей культа привело отчаяние и нужда в помощи после какого-то местного катаклизма. Теперь они в ужасе от перспективы разочаровать своих жрецов Ада.
4	Члены культа – беглецы из другой веры, отвергнувшие своих старых богов ради inferнальной магии, которую предлагают повелители Ада.
5	Члены культа – образованные теурги, считающие, что смогут контролировать повелителей Ада и их посланников с помощью ритуалов и церемоний, а магия сможет спасти их души после смерти. Сами повелители Ада находят это совершенно умиротворительным.
6	Предводителем культа является настоящий демон, и последователи отчаянно стараются удовлетворить его требования, чтобы самим не оказаться на жертвенном алтаре.

НЕКРОМАНТЫ

Некромантию ненавидят практически во всех культурах пограничья, особенно там, где силен культ предков. Её тёмное искусство может потревожить вечный покой загробной жизни; слабое колдовство лишь оскверняет кости умерших, а могущественное вытаскивает незащищённую душу из спокойствия смерти. Некоторые виды некромантии можно использовать для защиты от таких беспокойных душ или чтобы помогать им в путешествии в загробный мир, однако большинство некромантов бросаются в объятия этого тёмного искусства ради власти над беспомощными мертвецами. Руины дают им не только запасы тел, но и необходимое для исследований уединение. Их длительные ритуалы зачастую требуют помощи аморальных слуг из числа живых.

Группы некромантов

Слабая: 3 слуги, 5 зомби, 1 младший некромант. Подобные маленькие сборища чаще всего возникают из-за поиска уединения и свежих трупов молодым некромантом для своих изысканий.

Сокровища: к6 х 100 з.м. в монетах, ценных ингредиентах и книгах.

Средняя: 6 слуг, 15 зомби, 3 младших некроманта. Эти некроманты определённо уже некоторое время работают вместе, и, вероятно, сформировали в руинах зловещее тайное общество.

Сокровища: к6 х 1000 з.м., 1-2 дешёвых драгоценных камня, 1-2 дешёвых украшения, с вероятностью 50% ещё два зелья и один волшебный предмет.

Сильная: 15 слуг, 30 зомби, 4 младших некроманта, 1 старший некромант. Это сообщество возглавляет исключительно сильный и опытный некромант, которому в добыче запретных знаний помогают несколько коллег и учеников.

Сокровища: 2к6 х 1000 з.м., к4+2 дорогих драгоценных камня, к4 дорогих украшения, два волшебных предмета, с вероятностью 50% ещё один волшебный предмет и два зелья.

Слуга некроманта (ХД: 1; КБ: 12; атака: 1 лёгкое оружие+1; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 15; навык: +1)

Зомби (ХД: 2; КБ: 11; атака: 1 удар или среднее оружие +2; урон: к8; движение: 20'; боевой дух: 12; спасбросок: 14; навык: +0).

Младший некромант (ХД: 3; КБ: 10; атака: 1 лёгкое оружие +3; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 14; навык: +1; очки колдовства: 5). Владеет 3 младшими заклинаниями.

Старший некромант (ХД: 7; КБ: 10; атака: 1 лёгкое оружие +7; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 12; навык: +2; очки колдовства: 10). Владеет 4 младшими, 2 старшими и 1 великим заклинаниями.

- 1 Кто-то важный для некроманта умер в этих руинах, и теперь тот разыскивает останки, мечтая о воскрешении или контакте.
- 2 Руины наполнены хорошо сохранившимися гробницами или местами погребения, с помощью которых можно создать множество верных слуг и провести множество полезных исследований. Этими запасами пользуется один или несколько некромантов.
- 3 Когда-то в этих руинах обитал могущественный некромант, и нынешние обитатели хотят найти его забытые исследования.
- 4 Руины расположены достаточно близко к цивилизации, чтобы некроманты и их слуги могли "набирать" живых людей для своих исследований тонкой грани между жизнью и смертью.
- 5 Богатый покровитель заказал некромантам исследование о продлении жизни в преклонном возрасте и снабжает их подопытными из числа своих рабов и слуг.
- 6 На самом деле эти некроманты не поднимают мёртвых, а занимаются их упокоением. Они прибыли в руины, чтобы устранить вспышку восстания нежити и боятся, что на эту работу у них не хватит сил.

ПРЕСТУПНИКИ

Жизнь в пограничье нелегка, и для некоторых людей проще добыть себе ежедневную порцию риса путями, не одобряемыми законом. В руинах можно встретить убийц, грабителей, контрабандистов и даже ненавидимых всеми торговцев с гоблиноидами. В больших городах есть юридические процедуры и организованное правосудие, но вдали от них преступника обычно ждёт петля на дереве и пара погребальных молитв, чтобы его разгневанный дух не вернулся в мир живых. Большинство глав деревень и городских магистратов совершенно не волнует, что происходит с вероятными преступниками в диких землях, пока это не касается их собственных людей.

Группы преступников

Слабая: 7 бандитов, 2 лучника. С ними может быть похищенная жертва, но вряд ли какие-то ещё спутники.

Сокровища: к4 х 10 з.м., чаще в мелкой добыче, чем в монетах.

Средняя: 15 бандитов, 5 лучников, 1 вожак. У столь многочисленной группы обычно будет три-четыре небоевых спутника – либо похищенные жертвы, либо добровольные помощники.

Сокровища: к6 х 1000 з.м., 1-2 дешёвых драгоценных камня, 1-2 дешёвых украшений, с вероятностью 15% два зелья и один волшебный предмет.

Сильная: 40 бандитов, 20 лучников, 1 маг, 3 вожака и 1 капитан. Анклаву преступников такого размера обычно требуется деревня последователей, чтобы снабжать их продовольствием, или регулярные поставки припасов от союзников или данников.

Сокровища: к10 х 1000 з.м., к4+2 дорогих драгоценных камня, к4+2 дорогих украшений, с вероятностью 15% один волшебный предмет и два зелья.

Бандит (ХД: 1; КБ: 1; атака: 1 копьё +1; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 15; навык: +0)

Лучник (ХД: 1; КБ: 1; атака: 1 короткий лук +1; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 15; навык: +0).

Вожак (ХД: 3; КБ: 13; атака: 1 меч +3; урон: к8; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 14; навык: +1).

Маг (ХД: 3; КБ: 10; атака: 1 кинжал +3; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 9; спасбросок: 14; навык: +1; очки колдовства: 5). Владеет 3 младшими заклинаниями.

Капитан (ХД: 5; КБ: 16; атака: 1 меч +6; урон: к8+2; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 13; навык: +2).

- 1 Эта группа – жертвы несправедливости со стороны магистрата или главы, изгнанные со своей земли или не выдержавшие притеснений. Они по-прежнему считают себя хорошими людьми, но будут безжалостны к агентам своих угнетателей.
- 2 Преступники голодают и нападут на любой потенциальный источник еды, даже если шансы будут не в их пользу. Они будут сотрудничать с любой силой, готовой их накормить.
- 3 Преступники – группа дезертиров, бежавших из своей армии после поражения от людей или гоблиноидов. Они обладают гораздо лучшей экипировкой и дисциплиной, чем обычные бандиты, но за ними могут охотиться их бывшие товарищи или враги.
- 4 Преступники – группа беглых рабов. Для них нет надежды на мирную жизнь, пока их владелец не откажется от своих притязаний, или пока они не покинут область его влияния.
- 5 Преступники – контрабандисты, торгующие запрещёнными или нелегально ввезёнными товарами. Они предпочитают наркотики, ингредиенты для некромантии, выпивку, специи и другие относительно лёгкие и ценные грузы. Некоторые из них могут даже торговать с гоблиноидами.
- 6 Преступники – остатки уничтоженной деревни или шахтёрского поселения. Нужда заставила их оставить свою старую жизнь, и они намерены выжить любой ценой.
- 7 Преступники – отвратительные каннибалы, которых до поедания себе подобных довело тёмное влияние Бездны или собственный отчаянный голод. За плотью они охотятся не меньше, чем за золотом.
- 8 Преступники – неудавшиеся авантюристы, которым не хватило удачи или мужества заниматься этой работой. Вместо того, чтобы собирать добычу с врагов своего народа, они предпочитают охотиться на сам народ.

СКВОТТЕРЫ

Сквоттеры отличаются от обычных бандитов желанием превратить руины в постоянный дом. Время от времени набеги гоблиноидов или притеснения безжалостного магистрата могут выгнать сообщество в дикие земли, и зачастую они находят себе пристанище в руинах. Эти сквоттеры довольствуются тем убежищем, которое могут найти в развалинах, и обычно готовы защищать свой новый дом с оружием в руках. Если руины находятся достаточно глубоко в дикой местности, чтобы не иметь официального владельца, сквоттеры иногда мечтают обрести формальные права на эту землю. Смесь отчаяния и надежды даёт им достаточно отваги, чтобы противостоять чужакам и безрассудство связываться с древними сущностями, которые не стоит трогать.

Группы сквоттеров

Слабая: 8 ополченцев сквоттеров, 1 ветеран сквоттеров. Практически во всех сообществах сквоттеров есть женщины и дети в количестве, равном количеству воинов. В отчаянных обстоятельствах они тоже могут попытаться сражаться.
Сокровища: к6 х 10 з.м., старыми монетами и имуществом.

Средняя: 20 ополченцев сквоттеров, 5 ветеранов сквоттеров, 1 глава сквоттеров, 1 жрец сквоттеров. В руинах скорее всего есть ценная добыча, хорошо сохранившиеся здания или они находятся в каком-то важном месте, если смогли привлечь столь многочисленную группу.

Сокровища: к4 х 1000 з.м., 1-2 дешёвых драгоценных камня, 1-2 дешёвых украшений, с вероятностью 50% 1 волшебный предмет и 2 зелья или свитка.

Сильная: 40 ополченцев сквоттеров, 10 ветеранов сквоттеров, 1 глава сквоттеров, 2 жреца сквоттеров. Такое количество боеспособных скитальцев означает, что несколько групп сквоттеров объединились в руинах, чтобы сделать их своим домом. Они могут не так хорошо ладить друг с другом, как хотелось бы их лидерам.

Сокровища: к6 х 1000 з.м., к6 дорогих драгоценных камней, к4 дорогих украшений, 2 волшебных предмета, с вероятностью 50% ещё 1 волшебный предмет и два зелья.

Ополченец сквоттеров (ХД: 1; КБ: 12; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 8; спасбросок: 15; навык: +1)

Ветеран сквоттеров (ХД: 2; КБ: 13; атака: 1 среднее оружие +2; урон: к8; движение: 20'; боевой дух: 9; спасбросок: 14; навык: +1).

Жрец сквоттеров (ХД: 3; КБ: 13; атака: 1 лёгкое оружие +3; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 14; навык: +1; очки веры: 5). Владеет младшими заклинаниями сферы войны и исцеления.

Глава сквоттеров (ХД: 4; КБ: 15; атака: 1 тяжёлое оружие +5; урон: 10; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 13; навык: +2).

к8

Неожиданный поворот

- 1 Сквоттеры пробудили какое-то древнее зло, которое теперь охотится на них в руинах.
- 2 Сквоттеры обнаружили сокровище, и перспектива обладания им грозит разорвать группу на части.
- 3 Сквоттеров по-прежнему разыскивает высокопоставленный чиновник за не заплаченные налоги, убытки от их побега или укрывание беглых рабов. Они дорого заплатят тому, кто сможет убедить преследователя оставить их в покое.
- 4 Попытки сквоттеров основать новое сообщество с треском провалились, и голод довёл их до каннибализма или чего похуже.
- 5 Сквоттеры пришли по призыву якобы праведника, который может обладать или не обладать настоящими жреческими способностями. Бросьте кб: на чётном результате праведник – коварный интриган, на нечётном – безнадёжно непрактичный мечтатель.
- 6 Сквоттеры больны проказой или другой заразной, внушающей отвращение болезнью. Страх и отвращение остальных заставили их переселиться в руины.
- 7 Сквоттеры – это группа беглых рабов, маскирующихся под крестьян из удалённого района. Они живут в постоянном страхе быть обнаруженными, и попытаются убить всякого, кто раскроет их тайну.
- 8 Раньше сквоттеры жили в близлежащей деревне, пока их не обвинили в каком-то страшном заговоре, преступлении или колдовстве. Сами они утверждают, что невиновны; бросьте кб: на 4+ они на самом деле невиновны.

ФАНАТИКИ

С общим увяданием организованной религии в пограничье многие фанатики вдохновляются не жгучим религиозным рвением. Вместо этого они следуют каким-то убеждениям, которые делают для них невозможным мирное сосуществование с другими людьми. Некоторые вдохновлены верой и убеждены, что лишь истина может спасти от повелителей Ада и Бездны и всех чужаков нужно обратить к ней огнём и мечом. Иные просто уверены, что их культура или народ несправедливо притесняются злодеями пограничья, или что им отказывают в положенном по праву превосходстве. Некоторые сообщества связывают вместе экзотические социальные идеологии, дающие своим адептам право брать чужое, когда им захочется. Подобные группы зачастую изгоняются из цивилизованных сообществ пограничья и вынуждены искать прибежище в заброшенных руинах, тая обиду за отказ от очевидного просветления.

Группы фанатиков

Слабая: 7 фанатиков-простолюдинов, 1 фанатик-жрец. Это может быть маленькая группа энтузиастов, желающих бороться за своё “правое дело” с удалённой базы или из тайной ячейки в деревне или городе. Большинству таких культов редко удаётся долгое время избегать внимания.

Сокровища: 2к6 х 10 з.м. монетами и пожитками.

Средняя: 10 фанатиков-простолюдинов, 3 фанатика-жреца, 3 фанатика-храмовника. Этот культ сумел привлечь к своему делу нескольких опытных воинов, либо с помощью веры, либо с помощью звонкой монеты. Храмовники, нанятые на пожертвования верующих, могут не обладать таким непоколебимым боевым духом, как их более набожные братья.

Сокровища: к4 х 1000 з.м., 1-2 дешёвых драгоценных камня, 1-2 дешёвых украшения, с вероятностью 50% 1 волшебный предмет и 2 зелья или свитка.

Сильная: 30 фанатиков-простолюдинов, 3 фанатика-жрецов, 5 фанатиков-храмовников, 1 фанатик-пророк. Столь сильная группа, возможно, является военным крылом целой деревни праведных верующих, а во главе её стоит посвятивший себя делу праведник. Такая могущественная сила вызывает уважение и трепет у тех, кто им симпатизирует, и ужас в находящихся неподалёку сообществах, которые числятся среди врагов.

Сокровища: к8 х 1000 з.м., к6 дорогих драгоценных камня, к4 дорогих украшения, 2 волшебных предмета, с вероятностью 50% ещё 1 волшебный предмет и 2 зелья.

Фанатик-простолудин (ХД: 1; КБ: 10; атака: 1 лёгкое оружие +1; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 10; спасбросок: 15; навык: +1)

Фанатик-жрец (ХД: 2; КБ: 14; атака: 1 лёгкое оружие +2; урон: к6; движение: 30'; боевой дух: 12; спасбросок: 14; навык: +1; очки веры: 4). Владеет младшими заклинаниями сферы исцеления.

Фанатик-храмовник (ХД: 4; КБ: 16; атака: 1 среднее оружие +4; урон: к8; движение: 30'; боевой дух: 12; спасбросок: 13; навык: +1).

Фанатик-пророк (ХД: 7; КБ: 17; атака: 1 среднее оружие +1; урон: к8; движение: 30'; боевой дух: 12; спасбросок: 12; навык: +2; очки веры: 9). Владеет младшими, средними и великими заклинаниями сфер исцеления, войны и Солнца.

к8	Неожиданный поворот
1	Фанатики уверены, что их праведники безгрешны, и всё, что они приказывают или пожелают, должно принадлежать им по божественному праву.
2	Фанатики ненавидят всех, кто не принадлежит к их вере или народу, считая остальное население пограничья дикарями, которые постоянно стремятся уничтожить их культуру и "чистую кровь".
3	Фанатики ненавидят всех, кто не относится к их культу, поскольку озлоблены неспособностью других понять их расовое и культурное превосходство.
4	Религиозное рвение заставляет фанатиков "приглашать" других присоединиться к их общей истине и подчинению их жрецам. Тех, кто отказывается, необходимо убедить мечом.
5	Фанатики – члены радикальной политической группы, которые убеждены, что некое местное правительство состоит из жестоких деспотов. Чтобы свергнуть тиранов, допустимы любые жертвы, независимо от согласия тех, кто их приносит.
6	Фанатики объявили руины своим собственным крошечным владением и считают любого зашедшего на их территорию чужака, который не признаёт их власть, подлежащим уничтожению захватчиком.
7	Фанатиков поработили колдовством или методичным применением определённых редких наркотиков, и теперь они служат своим зловещим хозяевам с безнадёжным энтузиазмом.
8	Недавно фанатики потеряли своего лидера, и распались на несколько фракций, каждая из которых стремится навязать остальным свою трактовку веры.

ПРИМЕР СОЗДАНИЯ РУИН

У ведущего снова появилось немного свободного времени, и он решает получить проработать старую шахту, которая отравляет Клахан. Если персонажи игроков никогда не набредут на этот пограничный торговый посёлок, он всё равно сможет использовать готовый материал где-то в другом месте. Герои могут даже решить проблемы Клахана, так и не поняв, что сделали, если попадут в шахту случайно.

Ведущий уже знает, какой тип руин он будет создавать – заброшенная подземная шахта, возможно с несколькими открытыми выработками и отвалами на поверхности. Он также знает, почему шахту забросили – её оставили во время возвращения гоблиноидов, и она оказалась слишком глубоко в тылу врага, чтобы вернуть. Несколько групп авантюристов приходили сюда, чтобы растащить оставшиеся ценности, но большая их часть стала жертвой опасностей этого места.

Ведущий решает, что в шахте должна быть какая-то изюминка, отличающая её от простой дыры в земле с чудовищами внутри. Поразмыслив немного, он решает, что вытекающий из старой шахты геомантический яд отравил воздух и почву вокруг неё. Каждые три часа, проведённые в непосредственной близости от шахты, персонажам игроков необходимо проходить спасбросок стойкости. В случае провала они будут терять к4 пункта телосложения из-за тошноты и истощения. Герой, телосложение которого достигнет трёх, упадёт без сознания, а если оно продолжит уменьшаться и дальше, персонаж погибнет. Потерянное телосложение будет восстанавливаться по одному пункту за каждый день, проведённый вдали от шахты.

Естественно, присутствующие внутри шахты опасности должны либо адаптироваться к яду, либо быть к нему невосприимчивыми. Ведущий делает пару бросков по таблице обитателей руин, и получает “Беспокойные мертвецы” и “Некроманты”. Ситуация видится довольно ясной – в шахту пришла группа некромантов, чтобы поживиться запасами непогребённых трупов. Некоторые старые кости ожили сами собой, ведомые беспокойными духами шахтёров, не получивших должного погребения. Мертвецам, естественно, нет необходимости беспокоиться о геомантическом яде, а некроманты используют против токсина алхимические экстракты. Чтобы связать шахты с Клаханом, ведущий решает, что травы и ингредиенты некроманты покупают в городе у Зафиры бин-Тамир, которая может знать об их активности в шахте больше, чем нужно. Ведущий оставляет себе заметку добавить в шахты какую-то записку или счёт, раскрывающий эти взаимоотношения: связь, которую невозможно раскрыть, не особо полезна.

Определившись в общих чертах с обитателями шахты, ведущий достаёт чистый лист бумаги и набрасывает поверхность над шахтой. Кружками он отмечает открытые выработки и земляные отвалы, а также вход в шахту.

Несколько квадратов отмечают оставшийся фундамент плавильни и каменное строение, до сих пор сохранившее свою крышу. Возможно, позже ведущий добавит туда нескольких монстров, чтобы дать намёк о том, что ждёт внизу, но пока цель – иметь описание, которое можно выдать игрокам, если их персонажи наткнутся на это место.

Следом ведущий выбирает в интернете готовую карту для шахты и немного её меняет, заблокировав некоторые проходы, добавив пару новых, и слегка изменив форму комнат. Даже если игрокам уже когда-то доводилось встречаться с этой картой, они вряд ли её узнают.

Далее ведущий расписывает содержание отдельных комнат, учитывая, что некромантам по крайней мере требуются обычные человеческие удобства для приёма пищи, сна, работы и отправления естественной нужды. Раздел с ресурсами ведущего подаёт ему идеи об отделке комнат; после этого он расставляет по комнатам три-четыре шахтёрских устройства. Если вынуть из них геомантические ядра, они станут безопасны и отравление окрестностей прекратится. Некроманты так и не поняли, что это возможно, поскольку их специализация лежит скорее в области смерти, нежели жизни. Также ведущий решает, что по крайней мере одно из устройств охраняется самым сильным и озлобленным неупокоенным.

Теперь ведущий смотрит на группы некромантов и неупокоенных, выбирая, каких обитателей использовать в шахте. Поскольку шахта находится относительно недалеко от посёлка, ведущий выбирает средние группы – это объяснит, почему предприимчивые авантюристы до сих пор не разграбили её подчистую. Некромантов ведущий разбрасывает по секциям шахты, и там же распределяет определённые бросками сокровища. Также он оставляет заметки о том, как некроманты будут реагировать на вторжение чужаков, поскольку они достаточно разумны для этого.

Неупокоенные мертвецы не столь разумны, и ведущий расставляет их соответствующими группами в менее обжитых частях шахты, отправив самых опасных в наполовину вырытую комнату, в которой находится последнее шахтёрское устройство. Однако лучшую часть сокровищ, которыми владеют мертвецы, ведущий помещает в жилых комнатах шахтёров – он знает, что важно не прятать все ценности за спинами противников, иначе избегающая ненужных сражений группа не получит никакого вознаграждения.

В качестве последнего штриха ведущий отмечает на карте несколько природных источников опасности: готовые обрушиться камни, участок с особенно ядовитым воздухом, осыпающаяся стена, скрывающая полдюжины скелетов шахтёров. Он также обращает внимание, чтобы эти участки не находились там, где регулярно ходят некроманты.

На данный момент шахта готова. В следующий раз, когда ведущему понадобятся руины посреди глуши, он сможет взять её с минимальными затратами усилий, получив развлечение на целую игровую встречу.

ПУТЕШЕСТВИЯ В ДИКОЙ МЕСТНОСТИ

Теоретически можно провести большую кампанию в одном месте, например, в огромном городе или мегаподземелье. Однако скорее всего в кампании-песочнице персонажам игроков придётся много путешествовать от одной точки к другой, зачастую не зная, где именно находится их цель. Базовые правила по перемещениям по открытой местности описаны в основной книге правил “Багровой зари”, а приведённые ниже рекомендации помогут вам организовать процесс путешествий и исследований со стороны ведущего.

ТОЧЕЧНЫЕ КАРТЫ

Если персонажи в процессе игры не направляются в неизведанную местность в надежде обнаружить там что-то интересное, а просто перемещаются между точками, положение которых им заранее известно, на помощь придёт “точечная карта”. В этом случае единственными важными элементами на карте являются интересные точки, а всё остальное выполняет роль декораций.

Обрабатывать перемещения по точечной карте очень просто: ведущему требуется лишь определить приблизительные расстояния между точками, чтобы представлять, сколько времени и ресурсов займёт у группы путешествие между ними. Случайные встречи при таком подходе зачастую также опускаются, поскольку фокус кампании сосредотачивается на происходящем в точках, а не в пути. Тем не менее, использование случайных событий возможно и здесь – в этом случае ведущий может определять таблицы встреч не только для регионов, но и для отдельных маршрутов между точками. Сам же процесс путешествия предельно прост – персонажи отправляются к своей цели и через необходимый промежуток игрового времени достигают её, возможно, столкнувшись с кем-то по дороге, как описано ниже.

КЛАССИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Если исследование неизведанных пространств и поиск в них потенциально полезных объектов играет в кампании важную роль, то ведущему рекомендуется использовать классические карты местности, размеченные на шестиугольные участки – *гексы*. Преимуществом гекса является возможность двигаться из него в восьми направлениях, проходя до любых соседних гексов одно и то же расстояние – в случае, например, с квадратами, диагональное перемещение должно занимать больше времени.

Каждый гекс характеризуется преобладающим в нём типом местности, влияющем на скорость передвижения, составом случайных встреч, которые

могут там произойти, и наличием или отсутствием какого-то интересного места (как правило, не более одного на гекс). Размер гекса определяется ведущим в зависимости от масштаба региона, в котором проходит кампания, обычно это 3-6 миль.

Расположение группы при перемещении по дикой местности определяется до гекса; если по каким-то причинам станут важны более точные координаты, ведущий может самостоятельно определить их исходя из ситуации. Для того, *чтобы покинуть гекс* и перейти в соседний, персонажам необходимо пройти расстояние, равное его размеру. При этом, если в ходе путешествия группа несколько раз меняет курс, то в какой именно из соседних гексов они попали *определяет направление последнего перехода* – если, конечно, партия в это время не возвращалась целенаправленно в какое-то место в пределах того же шестигольника.

Обратите внимание, что деление карты на гексы предназначено *исключительно для удобства ведущего*, а не для игроков. Вам не следует сообщать игрокам, когда их персонажи заходят в новый гекс, предлагать обыскать гекс и т.п. – данную условность рекомендуется оставлять скрытой, описывая лишь окружение персонажей.



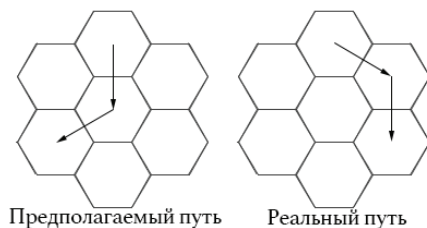
НАВИГАЦИЯ

Если персонажи движутся по дорогам или в хорошо знакомой местности, или у них есть какие-то чёткие ориентиры, например, высокая гора или русло реки, или их сопровождает надёжный проводник, они могут надёжно поддерживать заданный курс и достигнут нужной точки через соответствующее время. Если же герои находятся в незнакомых землях и им приходится полагаться исключительно на собственное чувство направления и навыки ориентирования на местности, у них появляется шанс заблудиться и оказаться вовсе не там, куда они направлялись.

Чтобы определить, насколько точно персонажи следуют к своей цели, ведущий *в начале каждого перехода* втайне совершает проверку мудрости для персонажа игрока, который отвечает за навигацию группы. Сложность проверки определяется в зависимости от местности по приведённой ниже таблице, при этом сложные условия при ориентировании, такие как плотный туман, ливень и т.п. могут накладывать на проверку штраф до -2.

Равнина	Лес	Болота, джунгли	Горы, холмы	Пустыня
7	8	9	8	9

В случае провала ведущий определяет направление движения персонажей броском к4: на 1-2 группа забирает в сторону гекса, расположенного слева от того, куда они направляются, на 3-4 – справа. Ведущему необходимо следить как за истинным положением партии, так и за направлением, в котором они хотят двигаться. Например, группа хотела пойти на юг, но провалила проверку и на самом деле отправилась на юго-восток; если после этого персонажи захотят повернуть на юго-запад, не осознав свою предыдущую ошибку, на самом деле они отправятся на юг.



СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ

При путешествиях в дикой местности, кроме самых пустынных и безжизненных регионов, группа каждый день имеет шанс неожиданно встретиться с кем-то из местных обитателей. В полночь каждого дня ведущий делает проверку на случайную встречу броском 2к8: если результат меньше 6, персонажи игроков в этот день привлекут чье-то внимание; если результат равен 4 или 3, случайных встреч будет две, а если на броске выпадет 2 – партия столкнется с неожиданностью три раза. Для каждого случайного столкновения ведущий определяет время встречи броском к4 и к12: результат 1-2 на к4 означает, что встреча состоится в первой половине дня, 3-4 – во второй, а к12 определяет конкретный час.

Дистанция, на которой начинается столкновение, зависит от типа окружающей местности: на равнине заметить приближающиеся фигуры можно с куда большего расстояния, нежели в густом лесу. Если ведущий сомневается, он может определить дистанцию в ярдах броском 4к6 x 10.

Так же, как и в подземельях, обе стороны встречи могут быть застигнуты врасплох. Если необходимо определить, был ли кто-то застигнут врасплох, самый незаметный член спрятавшейся или обнаруженной группы и самый зоркий член обнаружившей группы должны пройти встречную проверку соответственно ловкости и мудрости. Если спрятавшаяся группа побеждает, обнаружившая группа оказывается застигнутой врасплох. Если такой шанс существует для обеих групп, они обе проходят проверку мудрости со сложностью 9 – проигравшие оказываются застигнутыми врасплох. Застигнутая врасплох группа теряет раунд столкновения, позволяя противникам действовать без помех. После первого раунда производится бросок инициативы и столкновение продолжается как обычно.

Таблицы случайных встреч составляются ведущим для каждой области в регионе, отличающейся от соседей типом местности и встречаемых там существ. При составлении таблиц ведущему следует иметь в виду, что не каждое столкновение должно означать кровожадное чудовище или коварную засаду. В такие таблицы рекомендуется помимо монстров добавлять также мирные встречи – странствующих торговцев, путников, отшельников и т.п. Особенно это актуально для путешествий в цивилизованных районах, где шансы встретить угрозу должны быть невелики. Также не стоит забывать о бросках реакции – даже потенциально опасное существо не обязательно сразу ринется в атаку.

ПОГОНИ

В ходе столкновения одна из сторон может попытаться бежать, а другая – помешать этому. В этой ситуации ведущему необходимо сравнить базовые скорости перемещения убегающих и догоняющих с учётом их нагрузки: если быстрее убегающие – они сбегут, если не будут каким-то образом задержаны, если же быстрее догоняющие – у убегающих не будет шанса оторваться от преследования без каких-то экстраординарных мер. В случае равенства скорости погоня *разрешается встречной проверкой телосложения*. Если побеждают убегающие, они успешно сбегают. Если побеждают догоняющие – они настигают своих жертв и получают свободный раунд действий; беглецы при этом *не могут повторять свои попытки бегства*, если обстоятельства столкновения не изменятся кардинальным образом.

ОБНАРУЖЕНИЕ ОБЪЕКТОВ

Иногда перед ведущим может встать вопрос о том, наткнутся ли персонажи на объект, находящийся с ними в одном гексе. Всевозможные приметные точки, вроде высоких холмов, больших городов, поднимающихся к небу столбов дыма и т.п., герои обнаруживают автоматически. Если же речь идёт об объекте, который у персонажей есть шанс пропустить, ведущий *втайне совершает проверку мудрости* для персонажа с самым высоким модификатором этой характеристики в группе. По умолчанию сложность проверки равна 9, однако в зависимости от того, насколько хорошо скрыто искомое, ведущий может её соответственно увеличить.

При желании персонажи могут *двигаться в более медленном режиме*, внимательно обыскивая окрестности. При этом скорость их передвижения *падает в два раза*, а ведущий каждый день производит *дополнительную проверку на случайную встречу*, однако искомое, как правило, находится автоматически после того, как группой будет пройдено расстояние, равное размеру гекса.



РЕСУРСЫ ВЕДУЩЕГО

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОДУЛЕЙ ИЗ ДРУГИХ ИГР

Несмотря на наличие некоторых особенностей, “Багровая заря” построена на классической механике, и использование с ней приключений, написанных для других игр старой школы, не будет представлять серьёзных затруднений.

- Хит-дайсы и хит-пойнты, атаки и урон существ используются без изменений.

- В качестве бонуса атаки, если он не задан, используется количество хит-дайсов персонажа.

- Чтобы сконвертировать нисходящий класс брони, используемый во многих играх старой школы, в восходящий, который используется в “Багровой заре”, необходимо *вычесть из 19 значение нисходящего КБ*.

- Чтобы определить спасбросок персонажа ведущего, *вычитите из 15 половину количества хит-дайсов*, округлённую вниз. При этом не рекомендуется устанавливать значение спасброска ниже 5.

- Бонус проверки характеристик большинства существ будет равен единице для тех областей, в которых они специализируются. Наиболее опытным профессионалам своего дела можно назначить бонус +2, а самым могущественным существам +3.

- Если для персонажа не задано значение боевого духа, установите его равным 8 для обычного человека, для труса – 7, для опытных воинов – 9, для героев – 10 или 11, и 12 для абсолютно бесстрашных или безмозглых созданий.

- Все специальные способности существ используются в неизменном виде.

- Для заклинателей установите количество очков веры/колдовства, равным *3 плюс количество их ХД*.

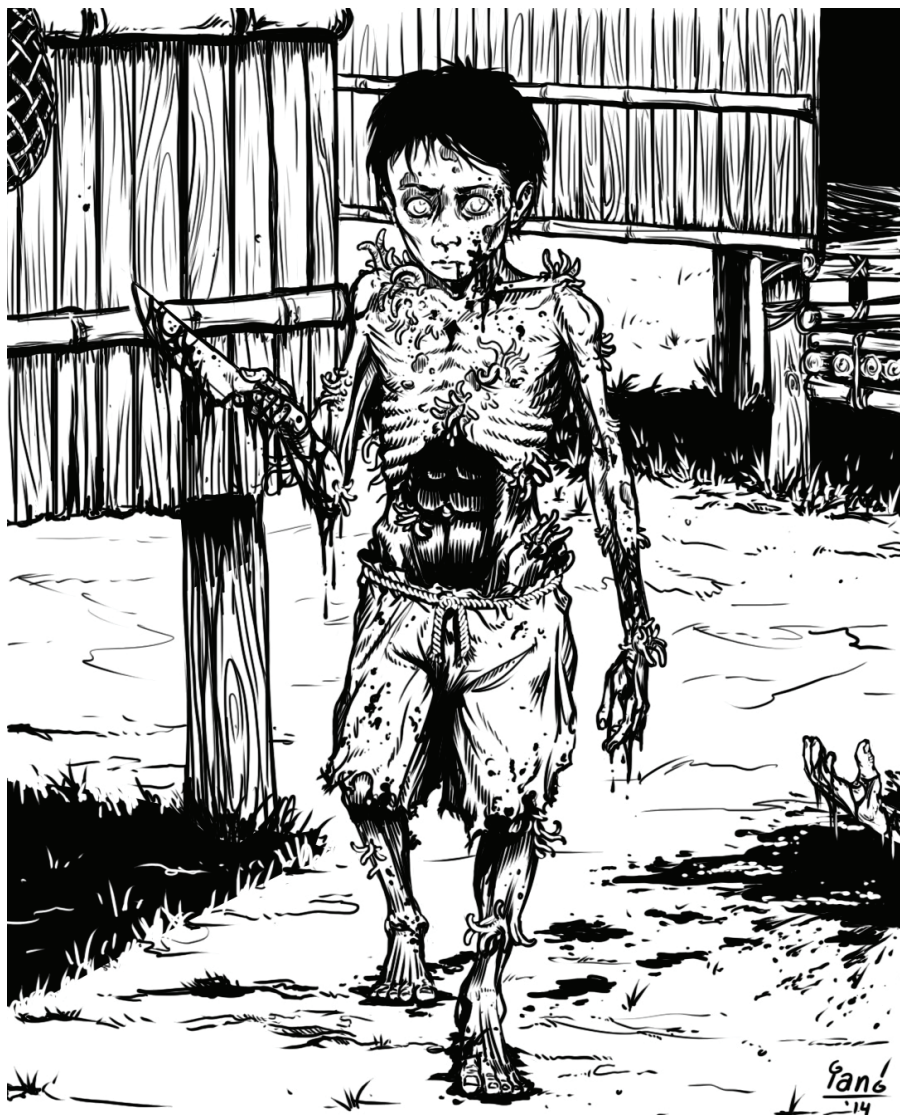
- Заклинания персонажей и существ также можно брать без изменений из оригинальных систем. Однако относитесь с осторожностью к персонажам ведущего, *которые могут в перспективе перейти под управление игроков* – в этом случае список доступных им заклинаний лучше подобрать из “Багровой зари”.

- Спасброски, требуемые заклинаниями, выбираются исходя из их природы. Если заклинание пытается каким-то образом изменить физическое состояние персонажа – отравить, превратить во что-то и т.п., *используется спасбросок стойкости*. Если эффекта можно избежать с помощью ловкости и скорости реакции – *используется спасбросок уклонения*. Если эффект влияет на сознание персонажа – *используется спасбросок духа*.

- Волшебные предметы и свитки используются без изменений.

- Содержимое книг заклинаний рекомендуется адаптировать в соответствии с советами на странице 112 основной книги правил “Багровой зари”.

- Персонажей, имеющих несколько классов одновременно, можно использовать с минимальными изменениями – им должны быть доступны все специальные возможности всех имеющихся у них классов. Однако если персонаж ведущего в перспективе *может перейти под управление игрока*, ему лучше оставить только один из классов.



ПРОФЕССИИ И НАСЕЛЁННЫЕ ПУНКТЫ

Иногда ведущему нужно понять, можно ли найти определённую лавку или услуги специалиста в какой-нибудь деревне, посёлке или городе. Также бывает удобно выбрать деловое предприятие для некого двора или в качестве элемента приключения. В таблице ниже приводится список профессий, наименьший населённый пункт, способный их поддерживать, и краткое описание их деятельности.

Беглый взгляд на таблицу покажет, что в деревнях доступен очень небольшой перечень профессий. Излишки продукции сельскохозяйственных деревень, как правило, уходит в ближайший торговый посёлок, чтобы поддерживать живущих там мастеров, из которых очень немногие занимаются своим делом в скромных выращивающих рис деревушках. Большинство тех, кто ведёт своё дело в деревне, практически всегда хотя бы частично заняты фермерством. У деревенской травницы может быть большой выбор трав и экстрактов на продажу, но большую часть времени она будет заниматься цыплятами в амбаре и следить за посевами.

Профессия или бизнес	Поселение	Примечание
Адвокат	Посёлок	В пограничье встречается нечасто
Бакалейщик	Посёлок	Продаёт припасы для авантюристов
Бронник	Посёлок	Создаёт и чинит доспехи
Волшебная школа	Город	Обычно 20 или меньше учеников
Гостиница	Посёлок	
Дубильщик	Посёлок	
Жестянщик	Деревня	Может чинить металлические изделия
Каменщик	Посёлок	
Кожевник	Посёлок	Зачастую может создавать лёгкие доспехи из кожи или экзотических шкур
Корабельщик	Город	
Кузнец	Посёлок	Может создавать лёгкое металлическое оружие
Лекарь	Посёлок	Иногда имеет волшебный дар

Профессия или бизнес	Поселение	Примечание
Магистрат	Посёлок	Предоставляет официальные документы
Мельник	Деревня	Мелет муку, сортирует рис
Мудрец	Город	
Мясник	Посёлок	
Оружейник	Посёлок	
Пекарь	Посёлок	
Пивовар	Посёлок	Производит пиво в коммерческих объёмах
Плотник	Посёлок	
Портной	Посёлок	
Продавец книг	Город	Переплетает, продаёт и перепродаёт книги
Проститутка	Посёлок	
Таверна	Деревня	Часто сдаёт комнаты в доме
Ткач	Деревня	
Торговец рыбой	Посёлок	
Торговец скотом	Посёлок	
Торговец специями	Посёлок	
Травник	Деревня	Обычно он же – деревенский лекарь
Фермер	Деревня	
Человек искусства	Город	Скульпторы, художники, поэты и т.п.
Ювелир	Город	Также хранит богатство за процент

БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА ВЕДУЩЕГО

Во время кампании ведущему может понадобится небольшая армия персонажей, и иногда создание всех этих людей может быть утомительным. Приведённые ниже таблицы призваны облегчить жизнь занятому ведущему. Просто сделайте броски по нужным таблицам, опустив лишнее.

к4	Пол	к12	Проблемы
1-2	Мужской	1	Неприязнь со стороны местных чиновников
3-4	Женский	2	Неприязнь со стороны местного криминалитета
к6	Возраст	3	Проклят на неудачи из-за ошибки прошлого
1-2	Молодой	4	Хроническая болезнь
3-4	Средних лет	5	У детей или родственников проблемы с законом
5-6	Старый	6	В сне его преследуют видения Бездны
к100	Народ	7	Погрыз в долгах
1-84	Человек	8	Безответная любовь
81-85	Полугоблиноид	9	Зависимость от лёгкого наркотика
86-92	Дварф	10	Супруг(а) или родители – транжиры или применяют насилие
93-96	Полурослик	11	Работа под угрозой из-за недавних событий
97-100	Эльф	12	Втайне полукровка-гоблиноид

к12	Моральные принципы
1	Честный и благородный
2-3	В целом порядочный и надёжный
4-5	Своекорыстен, но склонен к доброте
6-9	В основном помогает только родне
10-11	Эгоистичен и безразличен к причиняемому вреду

к12	Мотивация к работе
1	Жадность, здесь заработок лучше всего
2	Идеализм
3	Чувство социального долга
4	Сила привычки
5	Хочет радовать других
6	Только здесь чувствует себя на своём месте
7	Семейная традиция
8	Религиозная обязанность или клятва
9	Больше ничего не умеет делать
10	Собирается уйти при первой возможности
11	Первый шаг на пути к чему-то лучшему
12	Неприязнь к врагу, которому эта работа причиняет неудобства

к20	Заметные особенности
1	Лысый
2	Ужасный вкус в одежде
3	Очень худой
4	Мускулистый
5	Плохое зрение, постоянно щурится
6	Постоянно носит с собой рабочие инструменты
7	Лысеет
8	Если мужчина – с бородой. Если женщина – с волосами до колен.
9	Руки покрыты шрамами
10	Недостаёт пальца или уха
11	Пахнет своей работой
12	Постоянно повторяется в разговоре
13	Неисправимый сплетник
14	Гремящий голос
15	Открытая неприязнь к какому-то народу
16	Постоянно шмыгает носом
17	Не хватает зуба
18	Идеально опрятный
19	Носит религиозные эмблемы
20	Говорит только по необходимости

ЭЛЕМЕНТЫ ДЛЯ БЫСТРОГО СОЗДАНИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приведённые в этой книге инструменты для создания интересных точек и фракций могут быть весьма полезны, однако иногда ведущему нужно ещё немного вдохновения. Таблицы ниже содержат примеры элементов приключений, которые можно смешать друг с другом и практически на лету получить готовый результат.

к20	Макгаффин	Место	Заказчик	Антагонист	Сражаются из-за...
1	Брошенное тело возлюбленного	Заброшенный храм	Мастеровой	Авантюрист	Долг
2	Улика в преступлении, используемая для шантажа	Древняя шахта	Вождь	Убийца	Человек
3	Благословлённый талисман удачи	Убежище бандитов	Куртизанка	Бандит	Публичное оскорбление
4	Мощи могучего предка	Место для погребений	Царедворец	Культист	Великолепное оружие
5	Тайник с давно затерянными сокровищами	Разрушенная школа	Преступник	Нежить	Женщина
6	Лекарство для страшной болезни	Проклятое жилище	Старейшина	Мошенник	Изменяющая жена/муж
7	Книга запрещённых знаний	Ветхий дворец	Поэт	Некромант	Древняя ссора
8	Опасная оккультная реликвия	Разрушенная крепость	Стражник	Гоблиноиды	
	Официальный пост				
9	Документ, подтверждающий деловую сделку	Полуразрушенное поместье	Купец	Наёмник	Владение бизнесом
10	Зашифрованная карта к великому сокровищу	Зловещее болото	Молодожён	Купец	Титул победителя

к20	Макгаффин	Место	Заказчик	Антагонист	Сражаются из-за...
11	Священный символ или статуэтка божества	Построенный гигантами дворец	Маг	Маг	Виновность в преступлении
12	Похищенный член семьи	Запутанные трубы	Вельможа	Вельможа	Принудительная покорность
13	Куча золота купца	Дочеловеческие развалины	Чиновник	Чиновник	Распределение пропитания
14	Похищенные сокровища храма	Разрушенный город	Крестьянин	Изгнанник	Владение землей
15	Ценные принадлежности для домашнего алтаря	Морская или речная пещера	Жрец	Пленник	Драгоценные камни
16	Доказательство юридического права	Густая роща	Родственник	Жрец	Недавнее преступление
17	Реликвия почитаемого предка	Притон воров	Мудрец	Родственник	Руку и сердце
18	Мешочек драгоценных камней	Гробница	Разведчик	Соперник	Социальный статус
19	Украденная невеста	Лабиринт тоннелей	Авантюрист	Работоторговец	Поддержка родственников
20	Украденная дань местному правителю	Тоннели под городом	Беспризорник	Вор	Золото

ЭЛЕМЕНТЫ КОНФЛИКТА

к12	Тип конфликта
1-3	Социальный
4-6	Экономический
7-9	Военный
10-12	Религиозный

Социальный конфликт			
к8	Одна из сторон конфликта...	к10	Важная вещь в конфликте
1	Отдала вещь, но хочет её вернуть	1	Рука в браке
2	Получила вещь к недовольству соперников	2	Принятие родства
3	Должна вещь упрямой другой стороне	3	Официальный пост
4	Потеряла вещь и хочет отомстить вора	4	Социальное превосходство в клане
5	Хочет защитить вещь от врагов	5	Почести за великое свершение
6	Хочет создать вещь несмотря на враждебных соперников	6	Наследное право на благородный титул
7	Хочет испортить или уничтожить вещь	7	Свобода от рабства
8	Хочет забрать вещь или объявить её своей	8	Вина в преступлении
		9	Право жить в мире
		10	Правление местной экономикой

Экономический конфликт

к8	Одна из сторон конфликта...	к10	Важная вещь в конфликте
1	Нашла вещь и хочет утаить её от врага	1	Зарытое сокровище
2	Её вещь проклята или доставляет проблемы	2	Тайник с оружием
3	Совершает безрассудные, глупые поступки ради вещи	3	Величественное здание
4	Вещь была украдена у неё соперником	4	Большое наследство
5	Её право на вещь подвергнуто сомнению врагом	5	Группа рабов
6	В ней идёт внутренняя борьба из-за вещи	6	Участок земли
7	Вещь разыскивают коррумпированные чиновники или вельможи	7	Драгоценные камни
8	Вещь была давно утрачена, но её местоположение всплыло	8	Прибыль от торгового каравана
		9	Прибыльный бизнес
		10	Богатая шахта

Военный конфликт

к8	Одна из сторон конфликта...	к10	Важная сила в конфликте
1	Воины силы сокрушили местные силы	1	"Сборщики налогов" из соседних земель
2	Сила требует дань или убьёт заложников	2	Банда налётчиков
3	Сила угрожает свергнуть местного правителя	3	Военные диверсанты без опознавательных знаков
4	Соперник тайно поддерживает силу	4	Захватывающие рабов гоблиноиды
5	Сила хвастается недавно полученной мощью	5	Тяжеловооруженные фанатики-культисты
6	Два соперника борются за поддержку силы	6	Мятежники против местной власти
7	Сила уничтожила верного союзника	7	Группа наёмников, ставших бандитами
8	Сила разбита и выжившие вышли из-под контроля	8	Чудовищные противники из диких мест
		9	Злобный бандит и его прихвостни
		10	Воины деспотичного правителя

Религиозный конфликт			
к8	Одна из сторон конфликта...	к10	Важная вещь в конфликте
1	Жестокие фанатики сфокусировались на вещи	1	Мощи святого
2	Вещь разделила храм на две фракции	2	Книга священных ритуалов
3	Жестокий демагог осудил вещь	3	Доминирующая в сообществе религия
4	Подозрительные незнакомцы принесли вещь	4	Изгнание жреца-"еретика"
5	Молодой жрец сторонится тех, кто может прятать вещь	5	Местные религиозные притеснения
6	Всплыл документ, ведущий к вещи	6	Чудотворный идол
7	Простолюдины помешались на вещи	7	Реликвия великого жреца
8	Вещь была украдена или вызвана врагом	8	Тайное колдовство в местной религии
		9	Доминирование в церковной иерархии
		10	Создающие проблемы миссионеры

ОБСТАНОВКА КОМНАТ

Иногда бывает сложно придумать интересную обстановку для очередной комнаты какого-нибудь здания. Приведённые внизу таблицы предлагают по несколько потенциальных вариантов убранства для разных типов помещений, а также находящихся там сокровищ. Если комнаты давно покинуты, просто “состарьте” обстановку, превратив говядину из ледника в кучи гнили, бамбуковые полы в прогнившую кашу и так далее.

Алхимическая лаборатория

- 1 Нестабильный эксперимент, готовый взорваться от прикосновения
- 2 В стеклянной банке живёт что-то маленькое и жалкое
- 3 Едкий серый порошок готов взорваться, если его встряхнуть
- 4 Одно или несколько волшебных зелий слегка испортились. С вероятностью 10% выпившему станет плохо на один раунд
- 5 Массивное, сложное дистилляционное оборудование, которое рассыплется от малейшего касания
- 6 Фляги, из которых вырывается вонь, прилипающая ко всем, кто их откроет

Сокровища: алхимические тексты; изысканная стеклянная посуда; маленькие слитки драгоценных металлов; ценное лабораторное оборудование; редкие ингредиенты, которые может распознать только маг или образованный персонаж.

Библиотека

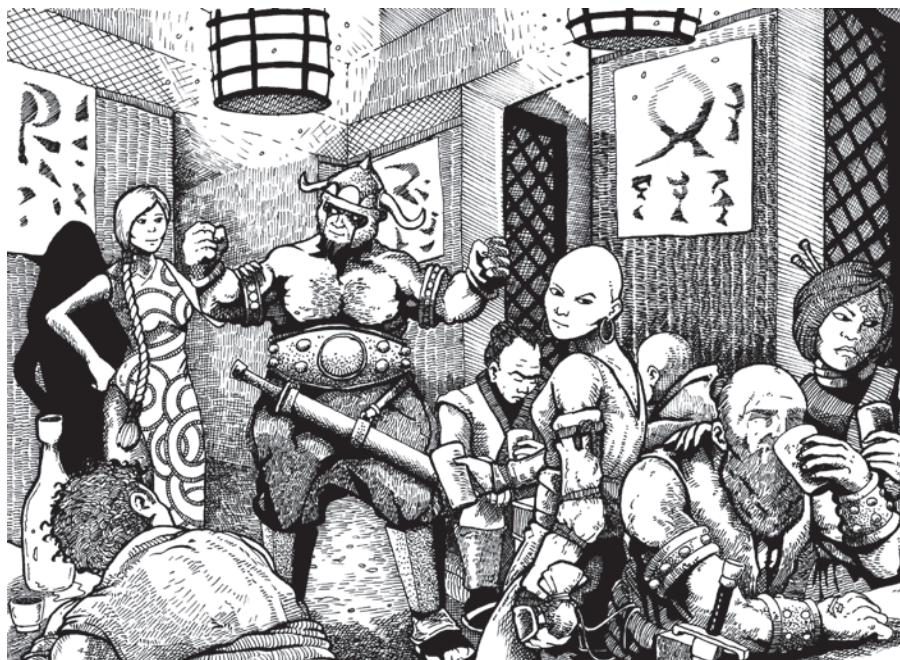
- 1 Полки, заставленные нечеловеческими записями на глиняных табличках
- 2 Тяжёлые книги, прикованные к столикам из красного дерева
- 3 Лампы, свисающие с потолка в комнате без окон
- 4 Перья, кисти и другие письменные принадлежности
- 5 Упакованные в ткань свитки
- 6 Старомодные книги из тонких бамбуковых планок, перевязанных шёлком

Сокровища: книги в дорогом переплёте; давно утерянные тома; запасы небольших драгоценных камней и золота для переплётов

Банкетный зал

- 1 Полированный бамбуковый пол
- 2 Шторы из золочёного шёлка, свисающие со стен
- 3 Помосты для музыкантов со скамьями и, возможно, оставленными инструментами
- 4 Стены, украшенные фресками с изображениями сада
- 5 Лампы из цветной бумаги, свисающие с потолка
- 6 С краю комнаты на столе красного дерева стоят изысканные закуски

Сокровища: упавшие в трещину в полу украшения; сложенное в шкаф изысканное платье; дорогой музыкальный инструмент, хранящийся у помоста для музыкантов



Ванная комната

- 1 Огромные медные баки для нагрева воды
- 2 Природный горячий источник
- 3 Изящная мозаика на полу и стенах, изображающая прибрежные сцены
- 4 Неполированные деревянные ванны и грубые щётки
- 5 Куски пористого жёлтого мыла
- 6 Мокрые вещи, развешанные после недавней стирки

Сокровища: ценные одеяния, сохнувшие после стирки; дорогая парфюмерия, запёртая в шкафчиках, декоративная статуэтка искусной работы

Вестибюль

- 1 Шкафы для верхней одежды
- 2 Вешалки для плащей и накидок
- 3 Скребки для обуви и грязные ковры
- 4 Жаровни для обогрева комнаты
- 5 Замысловатая резьба вокруг двери для отпугивания злых духов
- 6 Атрибуты статуса владельцев дома

Сокровища: дорогая одежда, драгоценные символы статуса

Детская комната

- 1 Ряды простых деревянных колыбелей
- 2 Игрушки из дерева и кости
- 3 Простые яркие фрески или картины на стенах
- 4 Тряпичные куклы, набитые соломой или кокосовой стружкой
- 5 Деревянные кубики с буквами и картинками
- 6 Ящики с детскими пелёнками и одеждой

Сокровища: украшенные драгоценностями игрушки для детей вельмож; ценный предмет, забытый сиделкой

Зал аудиенций

- 1 Приподнятое кресло, с которого выслушивают просителей
- 2 Искусные драпировки, изображающие былые моменты славы
- 3 Укромные уголки, в которых слуги могут оставаться незаметными
- 4 Перфорированная ширма, за которой вельможа может сидеть и слушать просителей
- 5 Шкафы, полные свитков с записями и донесениями
- 6 Курильницы для освежения воздуха в комнате

Сокровища: Украшенный драгоценностями трон; ценные напитки; секретные записи

Зал советов

- 1 Круглый стол красного дерева, покрытый следами напитков и яростных дебатов
- 2 Карты окрестностей
- 3 Портреты важных лидеров прошлого, развешанные на стенах
- 4 Помост для докладчика, окружённый скамейками
- 5 Стоящие в нишах небольшие статуи былых лидеров
- 6 Кубики, гадательные кости или другие инструменты для грубого предсказания

Сокровища: Украшенные драгоценностями статуэтки; удивительно точные карты; содержимое богатого шкафчика с напитками

Казармы

- 1 Ряды рундуков и двухъярусных кроватей
- 2 Вырезанное на стене вульгарное граффити
- 3 Ряды грубых шкафчиков вдоль стены
- 4 С потолка свисают грузовые сетки, грозящие оборваться
- 5 В углу за занавеской стоят зловонные ночные горшки
- 6 Стены ярко раскрашены боевыми сценами

Сокровища: солдатская зарплата в рундуках; спрятанная добыча из походов, украшенное драгоценностями оружие

Кладовая

- 1 Мешки с рисом и зерном
- 2 Бочки с солониной
- 3 Большие лохани с маринованными овощами
- 4 Небольшие бочонки с морской солью
- 5 Гирлянды из чеснока и сушёного перца
- 6 Банки с мёдом и сахарные головы

Сокровища: шкафчик с редкими специями; маленькие пузырьки и контейнеры из драгоценных металлов; пакетики с лёгкими послеобеденными наркотиками

Кухня

- 1 Мешки с рисом и зерном
- 2 Бочки с солониной
- 3 Большие лохани с маринованными овощами
- 4 Небольшие бочонки с морской солью
- 5 Гирлянды из чеснока и сушёного перца
- 6 Банки с мёдом и сахарные головы

Сокровища: шкафчик с редкими специями; маленькие пузырьки и контейнеры из драгоценных металлов; пакетики с лёгкими послеобеденными наркотиками

Кухня

- 1 Ярко горящий очаг с тяжёлым железным вертелом
- 2 Металлические котлы по пояс высотой с кипящей жидкостью
- 3 Тяжёлые деревянные столы с отметинами от ножей и подпалинами
- 4 Свисающие с потолка кастрюли и сковородки
- 5 Горячие железные противни
- 6 Огромные деревянные бочки, наполненные рисом, мукой и другими продуктами

Сокровища: украшенные драгоценностями сервировочные блюда; спрятанные в камине сокровища; мешки с дорогими специями

Лаборатория

- 1 Стопки свитков и рукописей на пыльных полках
- 2 Сложные устройства непонятного предназначения
- 3 Вырезанные на полу и столах диаграммы
- 4 Свисающие с потолка чучела животных
- 5 Стол для вивисекций с ремнями и зажимами
- 6 Доски, покрытые непонятными надписями мелом

Сокровища: небольшие слитки драгоценных металлов; редкая книга или книга в дорогом переплёте; дорогое лабораторное оборудование

Ледник

- 1 Толстые земляные или каменные стены, чтобы сохранять холод
- 2 Ящики с дорогим льдом
- 3 Свисающие с потолка куски мяса
- 4 Бочки с охлаждёнными напитками
- 5 Труп, сохраняемый до похорон
- 6 Нарезанное мясо, засаливаемое со специями

Сокровища: драгоценный кусок зачарованного древнего нефрита, всегда остающийся ледяным; запас дорогой экзотической солонины, бочонок редкой выпивки

Морг

- 1 Каменные плиты для подготовки трупов
- 2 Кувшины с токсичной бальзамирующей жидкостью
- 3 Полка с книгами и религиозными символами для ритуалов бальзамирования
- 4 Ванна для омовения трупов
- 5 Шкаф с хирургическими инструментами для сшивания искалеченных тел
- 6 Запас гробов и саванов, сваленный в углу комнаты

Сокровища: благовония для умащивания трупов; ценные курительные благовония; драгоценные религиозные символы

Незаконченная комната

- 1 Составленные в углу деревянные панели
- 2 Груды плитки для пола
- 3 Наполовину законченный барельеф
- 4 Кучи цемента или штукатурки
- 5 Каркас внутренних межкомнатных стен
- 6 Пол с каналами для проводки тёплого воздуха от главного очага

Сокровища: дорогие отделочные материалы, такие как сусальное золото или ценные фрагменты мозаики

Оружейная

- 1 Груда оружия и доспехов, проржавевших до полной бесполезности
- 2 Штабеля кирас из жёсткой кожи
- 3 Качественная упряжь с отметками местной знатной семьи
- 4 Кувшины с маслом для обслуживания экипировки, маленькие молоточки и другие инструменты бронника
- 5 Элементы доспеха странной формы, снятого с какого-то нечеловеческого врага
- 6 Наковальня и кузнечный горн для создания новой экипировки и ремонта повреждённой

Сокровища: позолоченный или украшенный драгоценными камнями доспех или оружие; слитки драгоценных металлов и камней для украшения оружия

Парадный зал

- 1 Ревущий огонь в камине в дальнем конце зала
- 2 Зал двухэтажный, на втором ярусе – жилые комнаты
- 3 Колонны с искусной резьбой
- 4 Боковые комнаты с запасной мебелью и всякой рухлядью
- 5 Длинные столы со скамейками по обе стороны
- 6 Свисающие с колонн и верхних ярусов трофеи и знамёна

Сокровища: ценный старый трофей; спрятанная в боковой комнате добыча; украшенный драгоценностями трон правителя

Питомник

- 1 Глубоко вбитый деревянный столб, с привязанными к нему цепями или верёвками
- 2 Кормушки и поилки для животных
- 3 Деревянные будки для защиты от дождя и солнца
- 4 Огороженные загоны для выгула животных
- 5 Яма для боёв между животными
- 6 Сарай для хранения поводков и ошейников

Сокровища: животное с отменной родословной и внешним видом, украшенные драгоценностями или золотые ошейники, ценный мех

Погреб

- 1 Наполненные картофелем и репой деревянные корзины
- 2 Свисающие с потолка мешки с луком и сушёным перцем
- 3 Тёмное одеяло спящих грызунов на полу
- 4 Бочки с красным вином или пивом
- 5 Толстый слой плесени на стенах
- 6 Голый земляной пол

Сокровища: зарытое в углу сокровище; бочонок ценного марочного вина; хорошо сохранившиеся семена давно утраченных посевных культур

Пыточная камера

- 1 Грязная, но хорошо смазанная решётка
- 2 Чадающие жаровни, воняющие палёным мясом
- 3 Журналы с аккуратно записанными признаниями
- 4 Цепи, припаянные к скобам в стенах
- 5 Свисающие с потолка цепи и блоки
- 6 Шкаф с бинтами, хирургическими нитками и другими медицинскими принадлежностями

Сокровища: письменное признание с потенциалом для шантажа; имущество жертвы

Сад

- 1 Сад камней с узорами на песке
- 2 Потёртые каменные скамейки с резьбой
- 3 Неестественно густые и активные цветы
- 4 Фонтан с выгравированными причудливыми зверьми
- 5 Небольшой домик для хранения садовых принадлежностей
- 6 Ядовитые или опасные растения, растущие незамеченными

Сокровища: редкие и ценные цветы; изящная статуэтка; травы, из которых можно сделать дорогие зелья

Салон

- 1 Мебель из разных сортов тропического дерева
- 2 Шкафы со спиртными напитками
- 3 Столы с отметинами от ножей и кружек
- 4 Игральные доски, размеченные для игры
- 5 Жаровни для отопления комнаты и подогревания еды
- 6 Гобелены или картины

Сокровища: ставки азартных игр; дорогие напитки; изысканные картины

Склеп

- 1 В нишах в стенах покоятся мертвецы
- 2 На потолке высечены молитвы о мирном загробном сне
- 3 Молитвенное колесо, которое должны прокручивать все входящие
- 4 Расставленные плотными рядами саркофаги
- 5 Погребения в урнах: тела складываются в большие глиняные ёмкости
- 6 Идеально сохранившиеся трупы, стоящие или сидящие как при жизни

Сокровища: могильные принадлежности; подношения духам умерших; драгоценная отделка гробницы

Спальня

- 1 Массивная двуспальная кровать с балдахином
- 2 Потёртый прикроватный столик
- 3 Изящный ночной горшок за занавеской в углу
- 4 Сложенные на тумбочке ночные пижамы и колпаки
- 5 Шкура экзотического животного на полу
- 6 Шкаф для дневной одежды

Сокровища: дорогое постельное бельё; изысканная одежда; спрятанные под матрасом сбережения

Столовая

- 1 Вычурный столовый набор из фарфора и серебра
- 2 Лакированные подносы и глянцевый чайник
- 3 Низкие столики для обедов на коленях
- 4 Медные жаровни, расставленные вокруг комнаты, чтобы согреть пищу и воздух
- 5 Замысловато украшенные и расшитые ширмы, скрывающие слуг
- 6 Маленькие тарелки и приборы для дегустатора

Сокровища: столовая посуда из драгоценных металлов; изящный фарфоровый сервиз; канделябр на тридцать свеч

Тренировочный зал

- 1 Потные одеяния, сваленные в кучу
- 2 Потрёпанные тренировочные манекены у стены
- 3 Покрывающие пол плотные соломенные маты
- 4 Расставленные по комнате тренажёры и веса для упражнений
- 5 Стены расписаны боевыми стойками и воодушевляющими лозунгами
- 6 Стойки с бамбуковым оружием и защитной экипировкой

Сокровища: Сокровища: почтенный труд о секретных боевых техниках; драгоценная реликвия могучего воина

Тюремная камера

- 1 Железные скобы, вбитые в пол, стены или потолок
- 2 Грязные соломенные подстилки
- 3 Зловонные вёдра
- 4 Снующие крысы
- 5 Стены исписаны молитвами, проклятиями и отметками дней
- 6 Стены с выкрошенным раствором между кирпичами

Сокровища: Маленькие ценные предметы, спрятанные заключёнными за вынимаемыми камнями

Храм

- 1 Позолоченный идол на алтаре
- 2 Священная книга, открытая на аналое
- 3 Свисающие с потолка кадиланицы
- 4 Нарисованные на стенах религиозные символы
- 5 Обитые скамейки для коленопреклонения перед алтарём
- 6 Запертые шкафы с религиозными принадлежностями

Сокровища: украшенные драгоценностями идола; ценные реликвии; дорогие подношения

Хранилище

- 1 Прикреплённые болтами к стенам или полу сундуки
- 2 Ряды подписанных ячеек для документов
- 3 Стекланные витрины с железными решётками
- 4 Сундуки с мягким подбоем для хрупких ценностей
- 5 Стеллажи для доспехов с цепями для закрепления выставленных образцов
- 6 Позеленевшие бронзовые сундуки без видимых замочных скважин

Сокровища: практически что угодно

Чулан

- 1 Закрытые ящики с одеждой и другими товарами
- 2 Большие глазурованные кувшины с ламповым маслом
- 3 Груды неиспользованной мебели
- 4 Сложенная одежда с ароматной деревянной щепой
- 5 Снующие грызуны, игнорирующие деревянную щепу
- 6 Горы пустых бочек и кувшинов

Сокровища: изящная мебель, вышедшая из моды; семейные драгоценности; тайник под половицей

БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ КУЛЬТА

Срочно нужны последователи какого-то нечестивого культа? Несколько бросков по приведённым ниже таблицам дадут вам основу для подходящего сообщества. Не все эти культы могут быть вне закона в более терпимых землях, но практически все они весьма злонамеренны.

к6	Источник влияния
1	Богатые спонсоры
2	Волшебные способности лидера
3	Тайная поддержка масс
4	Члены из знати
5	Жестокие громилы
6	Традиционный страх и подчинение со стороны других

к8	Агент среди народа
1	Безумный, но очень внимательный местный попрошайка
2	Зловещий затворник-маг
3	Мамочка борделя для элиты
4	Лидер местного бизнеса
5	Агент внутри иерархии другого храма
6	Глава местного тонга
7	Внешне великодушный местный филантроп
8	Местный вельможа или магистрат



к10	Предмет поклонения
1	Извращённая версия одного из божеств
2	Бездна
3	Повелитель Ада
4	Колдун, стремящийся к божественности через поклонение
5	Обезумевший жрец – пророк приближающейся катастрофы
6	Древняя дочеловеческая волшебная реликвия
7	Хладнокровный манипулятор без каких-то особых даров
8	Голодный осколок убитой дварфами богини
9	Жаждающий могущества эльф, стремящийся стать лордом-колдуном
10	Обычный могучий зверь, едва понимающий, что ему поклоняются

к12	Черты и ритуалы
1	В храме все ходят в капюшонах и масках
2	В дни важных ритуалов нужны человеческие жертвоприношения
3	У всех последователей есть особая татуировка или клеймо
4	Все последователи владеют тайным языком
5	Настоящего бога культа знает только внутренний круг
6	К культу могут присоединяться только представители одного народа
7	Кульť проводит ужасные пиры с мерзкими яствами
8	Кульť считывает знамения из хаоса, который вызывают его деяния
9	Последователи становятся больше (или меньше) чем просто людьми
10	У культа есть слуги из камня и кости
11	Последователям запрещено какое-то распространённое действие
12	Кульť одержим каким-то цветом или символом

БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ МЕСТ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Приведённые ниже таблицы помогут ведущему за несколько бросков получить различные детали часто встречаемых в ходе приключений мест.

РАЗРУШЕННОЕ СТРОЕНИЕ

Всех авантюристов объединяет привычка забираться в давно оставленные бывшими хозяевами строения, будь то полуразрушенная загородная усадьба, ветхий дом в трущобах или разваливающееся поместье в давно уничтоженном городе. Эти таблицы пригодятся, когда персонажи игроков будут исследовать полуразрушенные остатки какого-то жилища.

k12	Распространённые охранники и опасности
1	Стая зубастых вредителей, роющаяся в мусоре
2	Бандиты, разворовывающие немногие оставшиеся ценности
3	Дикие звери, устроившие логово в одной из комнат
4	Прячущаяся под упавшими балками змея
5	Разгневанный призрак бывшего обитателя
6	Ужасное чудовище, спрятавшаяся в подвале
7	Группа изгнанников в поисках убежища
8	Ожившие трупы тех, кто здесь умер
9	Неустойчивый пол или потолок, готовый обрушиться
10	Плесень с ядовитыми спорами или выделениями
11	Грубая ловушка, охраняющая тайник
12	Проклятие, поджидающее чужаков

к12	Место	Характерный элемент
1	Спальня	Порванные простыни; сломанная мебель; холодные жаровни; разбитые ёмкости духов; рваные занавески
2	Осквернённая часовня	Сломанный алтарь; религиозные принадлежности, с которых содрали позолоту; осквернённые идола; разбросанные символы
3	Обеденный зал	Расколотый сломанный стол; опрокинутые шкафчики; разбитая посуда; остатки прерванной трапезы
4	Кухня	Пожелтевшие кости; кишасый жучками рис; разбитые глиняные горшки; зола в очаге; опасные вредители/плесень
5	Разграбленная библиотека	Книги с вырванными ценными переплётками; рваные свитки; перевёрнутые полки; сожжённые бумаги
6	Место резни	Кости убитых; сломанное оружие; выщербленные стены; расщеплённая мебель; засохшие пятна
7	Заросший сад	Скрытые в зарослях кости; опасные животные; сломанные статуи; мешающие проходу растения
8	Ванная	Сухой бассейн; наросты плесени; разбитая плитка; разбитые глиняные ёмкости; испорченные мази
9	Разграбленная сокровищница	Сломанная дверь; выщербленные стены и пол; дыра в стене; повреждения от огня; обрушившийся пол
10	Разрушенная комната	Упавшие потолочные балки; осевшие стены; обломки обстановки, погребённые под камнями и глиной
11	Комнаты прислуги	Кучки человеческих костей; разорванные кровати; разбитые сундуки; разбитый в поисках тайников пол
12	Кладовая	Разбитые корзины; разбросанные пучки трав; рассыпанные гниющие продукты; расколотые кувшины с маслом

к12	Характерные персонажи ведущего
1	Маг, добивающийся уединения любыми средствами
2	Последний озлобленный выживший из семьи владельцев
3	Мародёр, уверенный в наличии спрятанных сокровищ
4	Жрец, желающий успокоить местных духов
5	Угрюмый призрак, ожидающий посетителей
6	Некромант, прячущийся со своими прислужниками
7	Глава кровавого культа, использующий развалины как убежище
8	Возможно невиновный изгой, укрывающийся здесь
9	Самозванец, заявляющий о правах на это место
10	Опустившийся патриарх остатков семьи
11	Новый владелец, стремящийся очистить это место
12	Злодей, заманивающий жертв в ловушку

к12	Подходящие типы сокровищ
1	Похороненное под обломками золота
2	Труп с ценными украшениями
3	Тайник, хозяин которого не вернулся
4	Домашняя утварь из драгоценных металлов, потрёпанная падающим камнем
5	Драгоценные камни на гнилом деревянном идоле или предметах обстановки
6	Спрятанный за упавшими балками сундук с золотом
7	Домашние мелочи, спрятанные вороватым слугой
8	Украшенные драгоценными камнями обложки книг
9	Домашние религиозные принадлежности для домашнего алтаря
10	Сохранившаяся мебель или украшения из ценных пород дерева
11	Ценное медицинское растение или грибы
12	Добыча в мешке мёртвого мародёра

к12	Подходящие типы сокровищ
1	Похороненное под обломками золото
2	Труп с ценными украшениями
3	Тайник, хозяин которого не вернулся
4	Домашняя утварь из драгоценных металлов, потрёпанная падающим камнем
5	Драгоценные камни на гнилом деревянном идоле или предметах обстановки
6	Спрятанный за упавшими балками сундук с золотом
7	Домашние мелочи, спрятанные вороватым слугой
8	Украшенные драгоценными камнями обложки книг
9	Домашние религиозные принадлежности для домашнего алтаря
10	Сохранившаяся мебель или украшения из ценных пород дерева
11	Ценное медицинское растение или грибы
12	Добыча в мешке мёртвого мародёра

к12	Подходящие типы сокровищ
1	Похороненное под обломками золото
2	Труп с ценными украшениями
3	Тайник, хозяин которого не вернулся
4	Домашняя утварь из драгоценных металлов, потрёпанная падающим камнем
5	Драгоценные камни на гнилом деревянном идоле или предметах обстановки
6	Спрятанный за упавшими балками сундук с золотом
7	Домашние мелочи, спрятанные вороватым слугой
8	Украшенные драгоценными камнями обложки книг
9	Домашние религиозные принадлежности для домашнего алтаря
10	Сохранившаяся мебель или украшения из ценных пород дерева
11	Ценное медицинское растение или грибы
12	Добыча в мешке мёртвого мародёра

ДВОРЕЦ

Эти таблицы помогут создать дворец правителя, элитный городской дом богатого купца или удалённое поместье. Используйте их, когда персонажи игроков врываются в здание, в котором могут встретить ошеломлённых обитателей. С помощью таблиц быстрого создания персонажа ведущего вы сможете определить, кто будет первым встреченным здесь человеком, а бросок на проблемы даст ему причину сделать что-то, отличное от призыва стражи.

к12

Распространённые охранники и опасности

- 1 Свирепые сторожевые псы
- 2 Тренированный и вооружённый член семьи
- 3 Патруль охраны
- 4 Член семьи, владеющий магией
- 5 Семейный дух-хранитель
- 6 Экзотический "домашний" зверь
- 7 Грабители, вломившиеся одновременно с персонажами игроков
- 8 Верный слуга, который поднимет тревогу криком
- 9 Защитное проклятие против чужаков
- 10 Небольшая 20-дюймовая гадюка, заползшая в комнату
- 11 Ненадёжная мебель с грохотом рухнет
- 12 Двое слуг, застигнутых за любовной интрижкой



к12	Место	Характерный элемент
1	Зал аудиенций	Изысканное кресло правителя; тканые занавески; барельефы; толстые ковры; впечатляющие предметы искусства
2	Ванная	Плита для нагрева воды; внутренний бассейн; шкафы; банки с мазями и мылом; скамейки и коврики
3	Кабинет клерков	Скомканные бумаги; писчие перья; переплетённые книги записей; письменные столы; книги и свитки
4	Обеденный зал	Длинный стол; гобелены; ниши для слуг; предметы искусства; дорогие стулья
5	Кухня	Открытый огонь; ножи; железные котлы; свисающие пучки трав
6	Библиотека	Аккуратно хранимые книги и свитки; хорошее освещение; карты на стенах; низкие столики
7	Спальня владельца	Богатые постельные принадлежности; качественное бельё; сундуки для вещей; латунные лампы; прилегающая комната для охраны
8	Открытое место	Балкон; веранда; крытый проход между двумя зданиями; сад; дворик
9	Комнаты слуг	Скромные кровати; крючки для одежды; звонок для вызова к хозяину; украденные вещи
10	Часовня	Семейный алтарь; статуи предков; ритуальные принадлежности; одеяния для главы семьи; книги ритуалов
11	Кладовая	Мешки с зерном; связки сушёных трав; свисающие куски мяса; кувшины с маслом; сундуки с одеждой
12	Сокровищница	Обитые железом сундуки; тяжёлые двери; спуск в подвал; прилегающие посты охраны

к12	Характерные персонажи ведущего
1	Хозяин или хозяйка дома
2	Мажордом, смотритель за делами дома
3	Любимая наложница хозяина
4	Слуга или раб, с которым плохо обращаются
5	Вор, скрывающийся под личиной слуги
6	Бдительный капитан охраны
7	Нервный и нетерпеливый повар
8	Продажная служанка
9	Немногословный садовник или смотритель фермы
10	Избалованный сын или капризная дочь
11	Утомлённый клерк или сотрудник
12	Важный чиновник, прибывший с визитом

к12	Подходящие типы сокровищ
1	Стопка золотых монет
2	Столовая посуда из драгоценных металлов
3	Семейные драгоценности
4	Драгоценные ритуальные статуэтки или другие принадлежности
5	Изысканная дорогая одежда
6	Бухгалтерская книга с записями о долге местному купцу
7	Тайник с запретными колдовскими ингредиентами
8	Украшенная драгоценностями и узорами одежда
9	Тайник с ценностями, украденными слугами
10	Церемониальное оружие из драгоценных металлов
11	Утончённая скульптура из фарфора или металла
12	Мешочек с негранёными алмазами, подготовленный для работы ювелира

- | | |
|----|--|
| 1 | Хозяин или хозяйка медленно умирает от болезни |
| 2 | Мажордом планирует предательство |
| 3 | Слуга украл бесценное сокровище |
| 4 | Старший сын – жестокий и неумеренный развратник |
| 5 | Кто-то в доме околдовал кого-то другого |
| 6 | Владелец в отчаянии от приближающейся бедности |
| 7 | Хозяин или хозяйка завёл роман на стороне |
| 8 | Старшая дочь ненавидит своего будущего мужа |
| 9 | Местный правитель подозревает хозяина дома в предательстве |
| 10 | Кто-то в доме втайне поклоняется повелителям Ада |
| 11 | Слуга сотрудничает с грабителями и ворами |
| 12 | Слуга – втайне наёмный убийца |

ГОРОДСКИЕ УЛИЦЫ

Немногим ведущим хватает времени и сил, чтобы создать подробную карту целого города, или отметить все важные здания. Однако время от времени на игре встречаются ситуации, когда персонажам игроков нужно узнать, что находится в ближайших зданиях, или они внезапно сталкиваются с неприятностями. Если вам нужно направление, бросьте k12 и ориентируйтесь по результату, как по циферблату часов. В простейшем случае можете бросить k4 и рассматривать результаты как север, запад, юг и восток.

k12	Место	Характерный элемент
1	Мастерская ремесленника	k10: 1 - дубильщик; 2 - мясник; 3 - кузнец; 4 - пекарь; 5 - пивовар; 6 - ткач; 7 - ювелир; 8 - скульптор; 9 - плотник; 10 - портной
2	Бордель или наркопритон	Раскрашенные куртизанки; потрёпанные проститутки; сладкоречивая "мадам"; клиенты без сознания; едкий дым
3	Двор извозчика	Лабиринт из повозок; хмурые волы; нервничающие лошади; пьяные извозчики; краденные вещи
4	Оборонительная стена	Стражники на стене; забытые тайные проходы; сломанные участки; ворота с процветающим взяточничеством
5	Питейное заведение	Кувшины с вином; пивные кружки; проститутки; рабочий люд; наёмники; наблюдательные воры; посыпанный опилками пол
6	Пустой дом	Зарытое сокровище; проваливающийся пол; забытые безделушки; опасные вредители; криминальное логово
7	Дом чиновника	Охрана на входе; великолепно отделанный фасад; надменная прислуга; препятствующие персонажам помощники
8	Прилавок на рынке	k8: 1 - фрукты или овощи; 2 - рыба; 3 - мясо; 4 - кожаные изделия; 5 - одежда; 6 - дешёвые украшения; 7 - небольшие металлические товары; 8 - предсказания

к12	Место	Характерный элемент
9	Магазин	к8: 1 - провизия; 2 - доспехи и оружие; 3 - домашние товары; 4 - медицина; 5 - дорогие украшения; 6 - парфюмерия; 7 - книги; 8 - бакалея
10	Бедное жилище	Единственная комната; чадающий огонь; смятые простыни; крысы; вонь; пустые шкафы
11	Богатый дом	Охрана; избалованные дети; умоляющие должники; витиеватые орнаменты; высокие строения; садовая ограда
12	Храм или часовня	Спешащие жрецы, вычурный алтарь; молитвы; ритуалы; благовония; верующие; урны для пожертвований

к12	Распространённые уличные неудобства
1	Слишком агрессивная проститутка, возможно работает с грабителями
2	Пьяный задира с огромными кулаками
3	Заносчивый вельможа, ищущий повода для ссоры
4	Продажный чиновник, вымогающий взятку
5	Попрошайка-беспризорник хочет что-то выпросить или украсть
6	"Святой", выпрашивающий пожертвования для местных духов
7	Местный житель с неприязнью к чужакам
8	Симпатичная девушка со слишком ревнивым ухажёром
9	Карманник, устроивший отвлекающий манёвр
10	Проститутка, заманивающая незнакомцев в неприятности
11	Прокажённый, настойчиво выпрашивающий милостыню
12	Человек, который просто выглядит как карманник

к12	Персонаж ведущего, помощь которого нужна группе...
1	Там, где его ожидают найти, и готов помочь
2	Отсутствует, но его не столь полезный помощник на месте
3	Очень болен, нуждается в дорогой медицинской помощи
4	Нетерпим к происхождению одного из персонажей в группе
5	Глубоко в долгах, отчаянно нуждается в деньгах
6	Кто-то недавно объявил его виновным в серьёзном преступлении
7	Неприятный, жадный и аморальный тип
8	Честный и здравомыслящий, но имеющий причину не помогать
9	Работает на кого-то, кто не любит персонажей игроков
10	Старый знакомый или родственник, возможно изгнанник
11	Из той же деревни или города, что и один из персонажей игроков
12	Втайне служит силе, враждебной персонажам игроков

к12	Планировка соседней улицы
1	Тупик
2	Четырёхсторонний перекрёсток
3	Улица изгибается из стороны в сторону
4	Прямая улица, забитая повозками и пешеходами
5	Улица резко поднимается в гору, сделайте ещё один бросок планировки
6	Улица разветвляется на две других в одну сторону
7	Улица разворачивается вокруг здания в обратном направлении
8	Прямая улица с к4 меньшими боковыми улочками
9	Прямая улица с к4 узкими переулками
10	Замкнутая в окружность улица с к4 проспектами, выходящими наружу
11	Улица оканчивается закрытыми воротами
12	Улица резко уходит вниз, сделайте ещё один бросок планировки

к12	Особенности района
1	Богатые дома с бдительной охраной
2	Трущобы со строениями из подручных средств
3	Зловонный район дубильщиков, мясников и мыловаров
4	Квартал преступников, ведьм и подпольных рынков
5	Бедный, но достойный район простых людей
6	Пришедший в упадок квартал с оседающими домами
7	Район наслаждений с питейными заведениями и борделями
8	Шумный рабочий район
9	Торговый район со множеством прилавков и магазинов
10	Ремесленный район со множеством работников
11	Храмовый район со множеством часовен и храмов
12	Иностранный район, со множеством странных чужаков

ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ

Хаос нашествия гоблиноидов похоронил множество храмов. Гоблинам, оркам и багберам были безразличны божества людей, и теперь пограничье усеяно забытыми храмами – некоторые из них заброшены, а в некоторых можно встретить гораздо более опасных обитателей, чем раньше.

к12	Место	Характерный элемент
1	Зал с алтарём	Осквернённый алтарь; смутные силуэты статуй; ряды религиозных символов
2	Келья жреца	Простая обстановка; деревянные религиозные символы; ритуальные одеяния; личный алтарь
3	Покои первосвященника	Увядающее великолепие; закуток прислуги; личный алтарь; вид наружу с балкона; кости наложницы; великолепная мантия
4	Лазарет	Ряды кроватей; покрытое пятнами бельё; ржавые хирургические инструменты; лекарства
5	Кухня	Корзины; мешки; железные котлы; огромный очаг; острые предметы; гниющие продукты
6	Молельня	Фрески или барельефы; циновки; религиозные символы; религиозные тексты
7	Хранилище реликвий	Позеленевшая бронзовая дверь; смертельные ловушки; духи-хранители; обитые железом сундуки
8	Ритуальная комната	Кувшины со странными жидкостями; ритуальные символы; рисунки на полу; жаровни; ножи
9	Хранилище ритуальных принадлежностей	Ряды полок; свисающие с потолка связки; мумифицированные животные; бутылки со странными жидкостями
10	Скрипторий	Ряды письменных столиков; стопки пустых свитков; чернильницы; писчие перья; баночки мелкого песка
11	Мастерская	Инструменты; металлические слитки; горшки; драгоценные компоненты
12	Кладовая	Корзины; деревянные сундуки; горы продуктов; грызуны; кости попавшего в ловушку вора

к12	Распространённые охранники и опасности
1	Разъярённый неупокоенный первосвященник
2	Ересиарх, выбравший храм домом для своей секты
3	Освободившийся "божественный" зверь, рыщущий в руинах
4	Лидер бандитов, использующий храм в качестве базы
5	Разгневанный дух, живущий в храме
6	Выродившиеся потомки последних жрецов
7	Остатки тех, кто разрушил храм
8	Беспокойные трупы убитого духовенства
9	Суровое проклятие, поджидающее чужаков
10	Безумный призрак, требующий жертвоприношений
11	Оживший идол, желающий сокрушить чужаков
12	Божественная болезнь, поражающая чужаков

к12	Интересные обитатели храма
1	Изнемогающий смотритель, пытающийся ухаживать за руинами
2	Тайный последователь Бездны, желающий устроить здесь убежище для культа
3	Жрец, который надеется найти здесь важную реликвию
4	Последний выживший из группы авантюристов
5	Беглый раб, ищущий убежища
6	Оборванный изгнанник, которому всюду мерещатся убийцы
7	Маг, желающий использовать руины для тёмных ритуалов
8	Благородный призрак, стремящийся защитить то, что осталось
9	Учёный, разыскивающий утерянные знания храма
10	Ведьма гоблиноидов, которую привело сюда видение
11	Охотник за сокровищами, помешанный на зарытом здесь богатстве
12	Опустившийся "бог", теперь больше напоминающий монстра

K12	Ценности, которые можно найти в храме
1	Украшенный драгоценностями идол
2	Церемониальный нож из драгоценного металла
3	Украшенные драгоценными камнями одеяния
4	Священная реликвия великого жреца
5	Пожертвованное прихожанами золото
6	Усыпанная драгоценными камнями статуэтка, подаренная благодарным верующим
7	Ритуальный доспех или оружие из драгоценного металла
8	Богатая добыча, захваченная у противников божества
9	Мебель из драгоценных металлов, украшенная драгоценными камнями
10	Золотые украшения наложниц первосвященника
11	Магический ключ к зачарованному хранилищу, возможно, находящемуся где-то далеко
12	Алтарные принадлежности из драгоценного металла

K12	Особенности храмового сообщества
1	Любовь к человеческим жертвоприношениям
2	Погребение ценных реликвий с почтенными мертвецами
3	Создание ужасных чудовищ для охраны
4	Безжалостное угнетение крестьян в прилегающей области
5	Увлечение прекрасными скульптурами и внутренней отделкой
6	Прибежище множества нежелательных благородных наследников
7	Занимается тёмным и зловещим колдовством
8	Тюремщики для какого-то ужаса, заточённого под храмом
9	Остатки некогда широко распространённой религии
10	Говорят, что жрецы были не совсем людьми
11	Втайне поклонялись повелителям Ада
12	Хранили могущественный и опасный волшебный предмет



КОМПЛЕКС ПЕЩЕР

Что-то в длинных подземных переходах и запутанных тоннелях постоянно привлекает авантюристов, и рано или поздно вам наверняка понадобится быстро создать несколько пещер. Приведённые ниже таблицы подразумевают, что пещеры кем-то населены или в них можно найти следы прошлых обитателей. Вы можете сделать несколько бросков, чтобы определить изначальных жителей пещер и тех, кто пришёл следом.



к12	Место	Характерный элемент
1	Лавовая пещера	Округлый пузырь, сформированный вырвавшимся вулканическим газом; базальтовые стены; отверстие в стене
2	Расщелина	Солнечный свет сверху; свежий воздух; стены, по которым можно карабкаться; ведущая вниз в темноту шахта
3	Узкий лаз	Слишком низкий потолок, чтобы встать; обтёсанные водой стены; пищание в темноте грызуны
4	Горизонтальная трещина	Осевший слой камня; слишком низко, чтобы встать; нестабильная поверхность; внезапное сужение
5	Лавовая трубка	Гладкие базальтовые стены; плотные каменные образования; вулканическая активность; покатые полы
6	Комната с колоннами	Повсюду сталактиты и сталагмиты; сырость; отблески света; запутанные проходы; засады
7	Наклонный проход	Крутой обрыв или стена, по которым можно аккуратно карабкаться; скрывающиеся наверху враги
8	Тектоническая пещера	Треугольный потолок, сформированный изгибающимися каменными плитами; гладкие поверхности; перпендикулярны лавовым трубкам
9	Обработанная комната	Прямоугольные стены; следы работы обработки камня; нечеловеческие пропорции; древние знаки
10	Наклонная пещера	Поток воды, пробивший русло вниз; упавшая внутрь каменная плита; поднимающаяся вверх лавовая трубка
11	Подземный поток	Безглазые рыбы в лужах; зеркально-чёрная вода; глубокое русло, пробитое в полу водой; покрытые известковым налётом предметы
12	Вертикальная трещина	Крайне узкий проход; трещина, сформировавшаяся между расходящимися стенами; теряющийся в темноте потолок

к12	Обитатели комплекса пещер
1	Стая свирепых зверей
2	Жуткое чудовище из былой эпохи
3	Затаившиеся в ожидании оборванные бандиты
4	Зловещий маг со своими созданиями и прислужниками
5	Опустившиеся люди, изгнанные из своих сообществ
6	Последователи помешавшегося жреца или безумного пророка
7	Култ Бездны, скрывающий своё присутствие
8	Отчаявшиеся беженцы, боящиеся чужаков
9	Разгневанные духи убитых здесь людей
10	Нелегальные шахтёры, готовые заставить умолкнуть любого чужака
11	Воры, использующие пещеры как место встреч
12	Шпионы или диверсанты из соседних земель

к12	Примечательный персонаж ведущего
1	Чудовищный "бог" зловещего местного культа
2	Маг, стремящийся к уединению любыми средствами
3	Изгнанный правитель, скрывающийся от убийц
4	Сбежавшая невеста, преследуемая жестоким женихом
5	Святой жрец, погружённый в тихое созерцание
6	Безумный дварф-ренегат, желающий собрать убитую богиню обратно по кускам
7	Свирепый хранитель сокровищницы лидера бандитов
8	Ставший неупокоенным некромант, который просто хочет, чтобы его оставили в покое
9	Страж пещеры, которую его култ считает священной
10	Скульптор, помешанный на вытесанных водой каменных колоннах
11	Безумный отшельник, делающий вид, что обладает сверхъестественными способностями
12	Похищенная ради выкупа жертва

K12	Планировка соседней улицы
1	Негранёные драгоценные камни, которые можно принять за простой гравий
2	Жилы чистого золота, проступающие на стенах пещеры
3	Редкие кристаллы, ценимые мудрецами и магами
4	Покрытые плесенью пожитки погибшего исследователя
5	Древний, давно забытый сундук
6	Пожитки, покрытые тонким слоем известкового налёта
7	Дочеловеческие артефакты из драгоценных металлов
8	Тайник бывшего местного жителя, монеты и негранёные драгоценные камни
9	Минералы со странными и полезными свойствами
10	Пропитанная магией вода
11	Драгоценные идола культа, когда-то обитавшего здесь
12	Древние реликвии дварфов, проводивших здесь разведку задолго до Бездны

K12	Особенности района
1	Горячие источники с выбросами обжигающего пара
2	Подтаявшие сталактиты, готовые сорваться и пронзить насквозь
3	Известковая корка над высохшим руслом подземной реки
4	Испарения без запаха, удушающие и дезориентирующие
5	Проклятые, сводящие с ума драгоценные камни повелителей Ада
6	Непрочная корка над кипящими грязевыми котлами
7	Неустойчивая опора на склоне рядом с расселиной
8	Ослепляющий солнечный свет, отражающийся через кристаллические щели
9	По-прежнему горящий с давних времён уголь
10	Быстрый подземный поток
11	Едкие минералы, обжигающие кожу
12	Лабиринт изгибающихся проходов, неотличимых друг от друга

БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ КУЛЬТУРЫ

Приведённые ниже таблицы призваны помочь ведущему небольшому государству или удалённое племя для его кампании.

Меняя масштаб ответов вверх или вниз, вы можете использовать эти генераторы для кланов, социальных групп или других сборищ людей. Если государство является магократией, управляемой могучим волшебником, у клана может быть волшебник-патриарх, а тайное общество может возглавлять зловещий колдун. Страна, описанная как жестокая, может безжалостно поработать своих соседей, в то время как семья с таким же качеством может систематически изгонять или отрекаться от своих родственников, не угодивших интересам старших сородичей. Все эти свойства можно использовать на множестве уровней.

k12	Основной источник дохода
1	Богатые шахты и минеральные ресурсы
2	Цветущие поля и множество сельскохозяйственных угодий
3	Вымогательство дани у более слабых соседей
4	Талантливые мастера
5	Огромные стада или богатые охотничьи угодья
6	Найденные реликвии богатых предшественников
7	Экстракты редких трав, специи или ткани
8	Центр торговли между соседями
9	Понемногу иссякающие сокровища эпохи прошлых правителей
10	Поддержка и помощь могущественного мага или жреца
11	Ужасные тайные договоры с чудовищными силами
12	Множество организованных наёмников, продающих своё мастерство соседям

к20	Сила или преимущество
1	У них есть опытное сильное войско
2	Народ любит и доверяет своим лидерам
3	Земля объединена общей верой
4	Им помогают могущественные магические реликвии
5	Благосклонность духов приносит им необычайную удачу
6	Их инфраструктура смягчает природные катаклизмы
7	Они работают сообща практически без социального трения
8	Их магистраты и чиновники необычайно честны
9	Они обладают впечатляющим культурным наследием
10	Их лидер необычайно могуч или одарён
11	У них есть множество союзников и друзей
12	Их культура очень гибка и легко способна принимать новое мышление
13	Их объединяет собственная история
14	У них есть могущественные древние укрепления
15	Их земля необычайно здорова и свободна от болезней
16	Культы повелителей Ада или Бездны выявляются здесь очень быстро
17	Право собственности защищено даже от жадности вельмож
18	Передача лидерства всегда происходит мирно
19	За последнее время их достаток заметно увеличился
20	У них есть как минимум один крупный образовательный центр

к100	Культурное качество
1-2	Творческие. Они очень уважают красоту и искусство
3-4	Алчные. Они любят забирать чужое
5-6	Узы. Соседнее сообщество – их близкий союзник
7-8	Жестокие. Сострадание и милосердие считаются слабостью
9-10	Строители. Они обожают строить грандиозные сооружения
11-12	Осторожные. Здесь ценятся рассудительность и осмотрительность
13-14	Распадающиеся. Их сообщество в настоящий момент разрушается
15-16	Воспитанные. Ото всех здесь ожидают крайней вежливости
17-18	Безжалостные. Они восторгаются публичными демонстрациями методичного насилия
19-20	Декадентские. Пресытившиеся и поглощённые своими желаниями
21-22	Лживые. Хорошего обманщика восхваляют за его коварство
23-24	Демократичные. Короли и лорды слабы или не существуют вовсе
25-26	Разделённые. У меньшинства есть проблемы с большинством
27-28	Эрудиты. Образование пользуется всеобщим уважением
29-30	Евгеники. Слабых презируют и отбраковывают
31-32	Изгнанники. Они были изгнаны из другой группы
33-34	Враждебные. Они ненавидят соседнюю группу
35-36	Неортодоксальные. Их религия весьма необычна
37-38	Честные. Они ценят правдивость во всём
39-40	Благородные. Всегда держат своё слово
41-42	Империалисты. Лелеют мечту о великих завоеваниях
43-44	Новаторы. Охотно пробуют новые веяния
45-46	Замкнутые. Чужаков боятся, не доверяют или презируют
47-48	Верные. Преданность правителю или другу для них важнее всего
49-50	Манипуляторы. Они уважают тех, кто пользуется глупостью других
51-52	Воинственные. Они ценят личные боевые способности
53-54	Матриархат. Мужчины в этом сообществе – низшая каста
55-56	Торговцы. Здесь больше всего уважают бизнес и торговлю

к100	Культурное качество
57-58	Милосердные. Простить побеждённого врага считается благородным поступком
59-60	Новообразованные. Их сообщество появилось совсем недавно
61-62	Магократия. Все их лидеры – маги
63-64	Кочевники. Они сторонятся больших посёлков и городов
65-66	Оккупированы. Их лидеры тем или иным образом чужие
67-68	Патриархат. На мнение женщин здесь не обращают внимания
69-70	Миролюбивые. Они очень не любят физическое насилие
71-72	Грабители. Здесь в почёте набеги и кражи
73-74	Безрассудные. Здесь чтут самоуверенность, возможно, слишком сильно
75-76	Остатки. В прошлом их было гораздо больше
77-78	Оседлые. Они боятся и избегают диких мест и их опасностей
79-80	Спартанские. Всё сообщество подчинено единой цели
81-82	Стигма. Все они имеют общее врождённое уродство или характерную черту
83-84	Расслоение. Общество жёстко разделено на касты
85-86	Шовинисты. Они рождены, чтобы править всеми остальными
87-88	Теократия. Всеми действительно важными делами управляют жрецы
89-90	Традиционалисты. Глубокая любовь к обычаям и традициям
91-92	Предатели. Тот, кто действительно умён, первым вонзит нож в спину
93-94	Племя. Их правительство – неустойчивый альянс старейшин
95-96	Узурпация. Их текущий правитель узурпировал власть
97-98	Злопамятные. Каждая обида требует платы
99-100	Страх ведьм. Они очень боятся магии

к20	Слабость или кризис
1	Недавний голод существенно ослабил народ
2	По стране прокатилась великая болезнь
3	Правитель оскорбил богов, и теперь его земля страдает от последствий
4	Они слишком ограничены, неспособны уживаться с новыми идеями
5	Значительной части общества запрещено учиться
6	Недавнее восстание было подавлено с большими жертвами
7	Лидеры склонны к жестоким ссорам
8	Их религиозные лидеры крайне коррумпированы
9	Их магистраты и сборщики налогов особенно алчны
10	Их лидеры слабы и нерешительны
11	Их военная мощь раздроблена между вельможами
12	Их лидеры не хотят обучаться на своём и чужом опыте
13	Население страдает от опасного колдовства
14	Тёмный культ процветает с полуофициального одобрения
15	Соседи втайне готовятся их покорить
16	Старые этнические разногласия могут снова вспыхнуть в любой момент
17	Религиозная борьба грозит расколоть общество
18	Богатство сообщество безрассудно проматывается
19	Переход власти грозит вспышкой насилия
20	Их лидеры циничны и готовы кого угодно выставить козлом отпущения

к20	Наниматель для авантюристов
1	Шпионящий для правителя маг
2	Лидер тонга
3	Первосвященник местного храма
4	Лидер бедной деревни, оказавшейся в трудном положении
5	Коварная жена вельможи
6	Богатая молодая девушка с тягой к независимости
7	Глава местного похоронного общества
8	Самый богатый фермер в деревне
9	Полубезумный попрошайка с тайными богатствами
10	Зловещий маг из диких мест, нуждающийся в сильных помощниках
11	Слегка еретичный жрец
12	Исследователь с ненасытным любопытством
13	Не доверяющий своим слугам вельможа
14	Богатая куртизанка, которой нужны громилы
15	Наследник руин, которым требуется зачистка
16	Мудрец, собирающий забытую историю
17	Отчаявшийся патриарх клана
18	Упрямый в своей честности магистрат
19	Седеющий боевой командир
20	Опустившийся вельможа

к20	Работа для авантюристов
1	Помочь идейным повстанцам
2	Избавиться от жестоких мятежников
3	Зачистить старое строение для нового хозяина
4	Защитить влиятельную фигуру от призраков-убийц
5	Причинить серьёзный вред конкуренту или врагу
6	Вернуть поместье или форт из рук бандитов или чудовищ
7	Составить карту опасного городского подземелья
8	Найти культ Бездны и избавиться от его последователей
9	Беспристрастно рассудить двух соперников и обеспечить выполнение решения
10	Разобраться с жителем деревни, которого боятся соседи
11	Убить деспотичного короля, жестокого барона, коррумпированного магистрата
12	Доставить подкрепление в осаждённый военный аванпост
13	Выследить и уничтожить чудовищного зверя
14	Упокоить беспокойного призрака
15	Спасти не желающую брака невесту от деспотичного жениха
16	Найти давно затерянные руины или неистощённую шахту
17	Выступить в ритуальном гладиаторском бое за одну из сторон
18	Повести неопытных бойцов в отчаянную битву
19	Найти предателя при дворе вельможи
20	Отомстить сильному за мучения слабых

